

ULTIMA Shattered Legacy : la meilleure version d'Ultima ?

GENÉRATION 4

GEN^EN_RA TION 4

LE MEILLEUR DES JEUX MICRO

N°89 - Juin 1996 - 38 F

LES NOUVEAUX JEUX DE BULLFROG

DUNGEON KEEPER

Syndicate Wars,
Theme Hospital...

WARCRAFT 2

L'extension qui
défie les champions

DEUS

Le premier jeu
d'aventure/survie

E.C.T.S.
DE LONDRES
104 JEUX
QUI VONT MARQUER
1996

NORMALITY
Entre Doom
et Brazil !

UNE PUBLICATION PRESSIMAGE

L 9825 - 89 - 38,00 F.



INFOGRAMES, L'Aventure

LE SECRET DU TEMPLIER

Oserez vous franchir les Portes du Temps ?

Vous êtes William Tibbs jeune étudiant américain dont la fiancée, Juliette Gascogne, vient d'être enlevée par Wolfram, un émissaire du Malin venu du fond des âges...

Pour retrouver Juliette, vous devrez franchir les Portes du Temps et combattre, en 1329, Wolfram le "renard à la crinière rouge", au cœur même de la Commanderie des Templiers. Echapperez vous aux coups mortels des redoutables Chevaliers Noirs ? Parviendrez vous à déchiffrer le langage secret des pierres précieuses ?

Sauriez vous découvrir le trésor des Templiers ? Votre quête est semée d'embûches et d'enemis éternels. Etes vous digne de relever ce défi ?



**PC CD-ROM
et prochainement
sur Windows® 95**



PRISONER OF ICE

La glace cache parfois de monstrueux secrets

Janvier 1937. Sous les glaces du pôle sud se terreront de monstrueuses créatures : les Prisoner of Ice. Au cœur d'une base secrète, des scientifiques nazis veulent s'approprier leur colossale puissance. Bruce Ryan, un jeune militaire américain en mission secrète pourra-t-il les stopper ? Inspire de l'œuvre de Lovecraft et de faits authentiques de la seconde guerre mondiale, Prisoner of Ice vous entraîne dans une grande aventure fantastique mêlant magie cthulienne, espionnage et enquête.

**PC CD-ROM - MAC
et prochainement
sur Windows® 95**



ALONE IN THE DARK 3

Pas de répit pour Edward Carnby

Dans Alone in the Dark 3, vous affronterez les forces maléfiques qui règnent sur la ville fantôme de Slaughter Gulch, dans un western surnaturel mêlant vestiges du far-west et magie Navajo.

**PC CD-ROM - MAC
et prochainement sur Windows® 95**



Dans la même collection sur PC CD-ROM et MAC CD-ROM : Alone in the dark 1 et Alone in the dark 2. Deux sombres aventures d'Edward Carnby, le détective du Fétrage, dans une série à grand succès, vendue à plus de 500 000 exemplaires dans le monde et qui a reçu de nombreux prix.

Aussi disponible : le coffret de la Trilogie sur PC CD-ROM.

Entièrement réalisés en 3D temps réel, avec une qualité cinématographique des décors et des scénarios d'une grande richesse, les trois épisodes d'Alone in the Dark vous plongent dans une atmosphère terrifiante, combinant enquête surnaturelle et combats.

Une collection à découvrir absolument... si vous n'avez pas peur du noir !

INFOGRAMES



82-84, rue du 1^{er} mars 1943 • Villeurbanne cedex France
Tél. (16) 72 65 50 00 / Fax (16) 72 65 50 01

Contact Commercial : (16) 72 65 50 13

Retrouvez les nouveautés Infogrames sur Internet:
<http://www.infogrammes.fr>

© 1996 INFOGRAMMES SAIS FRANCE

Je désire recevoir une documentation sur les produits INFOGRAMES :

Le Secret du Templier Prisoner of Ice Alone in the Dark

Je désire recevoir le catalogue Infogrames

Nom _____

Prénom _____

Age _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Pays _____

J'utilise un : PC

Macintosh

Lecteur de CD ROM oui non

J'utilise une console Modèle _____

J'utilise un lecteur de CD-i

J'utilise un lecteur de Vidéo CD

Bulletin à retourner à : INFOGRAMES MULTIMEDIA - Service Informations Consommateurs - 82-84, rue du 1^{er} mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX.

LE F-22 VU PAR L'ENNEMI



LA COMPETENCE DE JANE'S DANS LE DOMAINE MILITAIRE VOUS PERMET DE PILOTER SEPT DES CHASSEURS LES PLUS REDOUTABLES.



Le meilleur avion de combat tactique au monde. Ses capacités sont devenues légendaires dans les dernières guerres du Golfe et de l'Irak. Ses performances sont difficiles à égaler.



Le meilleur avion de combat tactique au monde. Ses capacités sont devenues légendaires dans les dernières guerres du Golfe et de l'Irak. Ses performances sont difficiles à égaler.



Le meilleur avion de combat tactique au monde. Ses capacités sont devenues légendaires dans les dernières guerres du Golfe et de l'Irak. Ses performances sont difficiles à égaler.



Le meilleur avion de combat tactique au monde. Ses capacités sont devenues légendaires dans les dernières guerres du Golfe et de l'Irak. Ses performances sont difficiles à égaler.



Rafale C



McDonnell Douglas F/A-18 Hornets



X-31 EFM



X-29 FSW



F-117A Nighthawk



B-2A Spirit



F-22

UN ENNEMI VU DU F-22



ATF

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS



Pour plus d'informations sur Advanced Tactical Fighters appeler le 1-800-Combat ouvissez l'Electronic Arts au 71 51 11 90.
© 1994 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA, Jane's, and the EA logo are registered trademarks of Electronic Arts Inc. All other marks and names are trademarks of their respective owners.

La suite de
U.S. NAVY FIGHTERS

<http://www.janes.com/janes.html>
ou <http://www.ea.com/janes.html>



ELECTRONIC ARTS

JUIN 1996

89

CD GEN4

Ouaouh, c'est bientôt l'été, CD-Rom pour tout le monde... et soleil pour les autres !

PAGE 10

COURRIER

Z'avez vu, le PSG est champion d'Europe ! Théoriquement, le Teignard s'en tape épouvantement mais voilà : il ne rate jamais un pot. Le résultat - pas joli, joli - se trouve en...

PAGE 16

NEWS

Il fait beau, les femmes sont en jupes, les gin-fizz fleurissent sur les terrasses de café, bref, c'est le bonheur. Ah oui, pour les news micro, allez donc voir...

PAGE 22

PREVIEWS

Deux/trois previews et un p'tit Work In Progress... c'est peu, mais il faisait trop chaud pour travailler.

PAGE 46

REPORTAGE

Il était une fois une grenouille (Bullfrog) et une étoile (l'E.C.T.S.)...

PAGE 56

TESTS

La chaleur, les bières, les siestes dans l'herbe... on ne s'étonnera pas que les tests de ce mois-ci fleurent bon la nonchalance estivale.

PAGE 94

SOLUCE

Ne passez pas à côté de l'été sans même vous en rendre compte. Finissez rapidement Shannara, chaussez vos Ray-Ban et sortez !

PAGE 140

P. 96



TEST

Deus

Une première ! Un jeu qui mêle survie, action en 3D à la Doom et jeu d'aventure, il n'y avait que des français pour nous faire un bon jeu comme ça. C'est signé Silmarils !

P R E V I E W S

Zork Nemesis

Présenté par le communiqué de presse comme un « Myst Killer », Zork Nemesis n'est peut-être pas si loin que cela de ses ambitions. À suivre de près...

P. 48



LES TESTS

■ After Life	P. 122	■ SFPD Homicide	P. 126
■ Deus	P. 96	■ Starfighter 3000	P. 124
■ Normality	P. 102	■ Warcraft 2-Extension	P. 108
■ Secret Mission	P. 128	■ Witchaven 2	P. 118
■ Settlers 2	P. 114	■ World Rally Fever	P. 130

P. 56



R E P O R T A G E

Bullfrog

Depuis le temps que tout le monde parle de Bullfrog, il était temps de faire un point sur cette société britannique qui enchaîne super-produit et mega-hit. Nous vous proposons un petit reportage pour découvrir les produits dans leurs cartons...

Un jeu d'action et d'aventure qui vous transportera dans un univers médiéval-fantastique

WITCHHAVEN

LA VENGEANCE DU SANG

Nouvel
ÉDITEUR de
NIVEAUX!
Pour créer vos propres mondes

Gagnez des jeux
sur 3615 USGOLD

Une nouvelle aube se lève dans un silence de mort...

Après avoir vaillamment défendu votre terre contre les forces du Mal, il vous faut repartir en guerre pour libérer votre peuple des griffes de la sorcière Circe-Angkor. Il est temps pour vous de réclamer la vengeance du sang.

Un puissant moteur 3D vous entraînera dans un univers fantastique d'action et d'aventure. Laissez appeler à de puissants sortilèges, des potions magiques et des armes médiévales pour mener à bien votre quête et vaincre des guerriers maléfiques et des monstres de cauchemar.

Distribué par Gamefield France
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (33) 1 47 86 76 70 - Fax : (33) 1 47 84 14 66
Kiosque ou librairie : PARIS MULTIMEDIA

Tel. Belgique : 32 (2) 373 38 41 - Tel. Pays Bas : 31 (26) 371 77 13
Pour plus d'informations appelez 3615 USGOLD (3231 0100)

INTRACORP
Intracorp.com



Disponible sur PC CD-ROM

USGOLD

Software © 1996 Intracorp Entertainment, Inc. All rights reserved. Cover art by Ken Kelly © 1995 EPG, Inc. 3D images licensed from 3D Realms Entertainment. Witchaven, Capstone and The Pinnacle of Entertainment Software are trademarks of Intracorp Entertainment, Inc. Published by U.S. Gold (U.S. Gold Ltd., Unit 2, Holland Way, H. Wood, Birmingham B7 7AK, Tel: (0121) 425 1556). U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

EXCEPTI



Le premier magazine des consoles 32 & 64 bits

vous dévoile

TOUT

**UN NUMÉRO SPÉCIAL
DE CD CONSOLES VENDU AVEC SA
CASSETTE VIDÉO À NE RATER SOUS
AUCUN PRÉTEXTE !**

**LE 28 JUIN PROCHAIN CHEZ TOUS LES
BONS MARCHANDS DE JOURNAUX,
1H15 DE REPORTAGES EXCLUSIFS
SUR TOUTES LES MEILLEURES
NOUVEAUTÉS DE NOËL PROCHAIN...**



Interplay

CIC

US GOLD

ONNEL !



**PLAYSTATION,
SATURN, ULTRA 64 :**
**LES MEILLEURS JEUX
POUR LES MEILLEURES
CONSOLES. UN REPORTA-
GE COMPLET SUR LE
SALON E3 EN DIRECT DE
LOS ANGELES**



**SEGA
SATURN**

ocean

**VIACOM
newmedia™**

**BMG
INTERACTIVE
Entertainment**

SEGA



Ce mois-ci, le CD Gen4 frappe encore très fort, avec Asteroids, le jeu qui a révolutionné l'arcade, il y a très longtemps. Meu non, c'est pas vrai. À la place, on a trouvé deux jeux un peu plus actuels s'inspirant de ce classique. En plus de nombreuses démos, le contenu s'étoffe aussi de goodies, patch, thèmes de bureau et économiseurs d'écran...

CD-tonnant !

DÉMOS PC (DOS)

Si vous utilisez Windows 95, redémarrez préalablement l'ordinateur en mode MS-Dos (menu Démarrer, sélection Arrêter). Ensuite, passez sur votre lecteur CD-Rom (D :), généralement), tapez *Go* puis Entrée. Après avoir sélectionné un jeu (tapez le chiffre correspondant), celui-ci s'installe sur votre disque dur. Suivez ensuite les instructions ci-dessous.

Flight Unlimited (Looking Glass Technologies)

Installez : lancez la procédure d'installation par l'interface *Go*, configuez votre carte-son et installez le jeu sur le disque dur. Attention, si vous acceptez de charger le driver VESA 2.0, l'ordinateur risque de planter. Une fois installé, il manque encore un fichier à installer manuellement. Pour ce faire, passez sur le lecteur CD-Rom, généralement en tapant C :, puis *Retour*, vous devez maintenant être dans le répertoire D :\Dos\Flight. Tapez alors la ligne de commande *copy dos4gw.exe c:\flight* et validez. Repassez dans le répertoire où vous avez installé Flight Unlimited, et tapez *flight* pour lancer le jeu.

Jouez : pour jouer, déplacez-vous dans la salle de briefing virtuelle pour changer les options, prendre des leçons de vol, participer à des courses ou effectuer du vol libre. En vol, les commandes générales consistent en : *touches fléchées* pour incliner l'appareil à gauche/droite, et monter ou plonger ; les *touches 1 à 0* pour contrôler le régime moteur, et les touches de fonctions pour accéder aux différentes vues. Consultez le fichier *readme.txt* pour plus de détails sur les commandes. Bien entendu, un

joystick est vivement conseillé.

Démo : cette version ne vous permettra d'accéder qu'à cinq leçons, six courses différentes et à voler librement uniquement au-dessus de Vermont.

Lion (Sanctuary Woods)

Identifiez-vous un instant à l'animal le plus redoutable (et le plus bête) de la savane africaine, en dirigeant votre clan, en chassant, et en évitant les braconniers.

Installez : après installation, le jeu vous renvoie (dos) au Dos, tapez alors *lion*.

Jouez : vous dirigez votre lion à la souris. Plus vous éloignez le curseur, plus il se déplace rapidement, s'il n'est pas fatigué, évidemment. Lorsque vous chassez une proie, cliquez sur le *bouton gauche* pour l'attraper, lorsque vous êtes tout près d'elle. Un clic du *bouton droit* vous donne accès à l'interface. En cliquant sur une des parties de la tête de lion, vous pouvez écouter, sentir, voir, rugir et manger/borre. Vous pouvez examiner une carte des environs, et accéder à un panneau permettant de gérer votre clan. Enfin, si le temps passe trop lentement, vous pouvez l'accélérer.

Démo : tous les paramètres sont réglés par défaut sur « normal », vous ne pouvez choisir qu'entre trois lions différents, et la partie ne dure que deux jours simulés.

PGA Tour 96 (Electronic Arts)

Foulez l'herbe des terrains de golf les plus prestigieux en compagnie des meilleurs professionnels internationaux de cette année.

Installez : l'interface lance automatiquement le jeu à partir du CD-Rom.

Jouez : cliquez soit sur la carte, soit



▲ PGA Tour 96.

sur la vue principale, l'endroit où vous voulez propulser la balle, à l'aide du club que vous aurez choisi en cliquant sur l'icône représentant... un club. Cliquez ensuite sur *Swing* pour armer votre... swing, un premier clic arrêtera la force de votre coup et lorsque le marqueur redescend, un second clic déclenchera, le... swing.

Démo : vous n'avez accès qu'à un seul parcours, Spyglass Hill.

Piranha (Electronic Arts)

Cette variante d'Asteroids vous permet de jouer jusqu'à trois en mode deathmatch ou coopératif.

Installez : après installation, le jeu vous renvoie au Dos, tapez alors *set-sound* pour configurer votre carte-son, puis *start* pour démarrer le jeu.

Jouez : en mode un joueur, utilisez les *touches fléchées* pour tourner à gauche/droite et pour avancer, et tirez avec la touche *ctrl*. Je crois que tout est dit...

Démo : seuls les premiers niveaux sont accessibles.

Super Stardust (Gametek)

On ne s'en lasse pas, voici un deuxième jeu fortement inspiré d'Asteroids, mais qui comprend aussi des niveaux dans des tunnels en 3D.

Installez : le jeu se lance automatiquement à partir de l'interface.

Jouez : vous allez démarrer dans un tunnel. Pour monter ou descendre, et tourner à gauche ou à droite, utilisez les **touches fléchées**. Tirez avec la touche **ctrl**. Dans les écrans à la Asteroids, utilisez les **touches fléchées** pour tourner et avancer, **ctrl** pour tirer, **alt** pour activer le bouclier, et la **barre espace** pour... surprise !

Démo : vous n'avez que deux vies, et vue la difficulté, vos chances d'aller loin semblent ténues...

Into the Void (Playmate Interactive Entertainment)

Ce superbe jeu de gestion et stratégie à la Ascendancy vous ouvre la porte des étoiles !

Installez : configurez et installez Into the Void sur votre disque dur, puis à partir du Dos lancez le jeu en tapant simplement « itv ».

Jouez : le but est de gérer vos colonies, et de vous implanter sur de nouvelles planètes à l'aide de vos flottes, tout en usant de diplomatie vis à vis de vos voisins. Un clic du **bouton droit** de la souris sur l'écran principal affiche un menu permettant de vous déplacer dans les différentes options du jeu : gérer vos colonies et vos flottes, construire vos vaisseaux, établir des relations diplomatiques et accéder à une banque de données. Pour démarrer, n'oubliez pas d'assigner des travailleurs aux différentes unités de production, de défense et de recherche de votre première et unique colonie.



▲ Into The Void.

Démo : à vous de découvrir jusqu'où vous pourrez aller !

Patch pour EF 2000 (Ocean/DID)

Voici pour inaugurer le répertoire « patch » sur notre CD le patch de la version française d'EF 2000. Cette version 2.02 corrige de nombreux problèmes existants dans la version commerciale. Il rajoute aussi de nouvelles fonctions expliquées en détail dans le fichier *readme.txt*, une fois le jeu installé. Justement, pour l'installer, réinstallez EF 2000 sur votre disque dur, et retournez ensuite au Dos sans configurer le jeu. Copiez ensuite le fichier *spfate.exe* dans votre répertoire « EF2000 », tapez *spfate* et le jeu sera automatiquement modifié. Vous pouvez ensuite le configurer à votre goût en tapant *config* avant de jouer.

DÉMOS WINDOWS

Si vous êtes sous Win. 95, aucun problème, le CD-Rom Gen4 se lancera immédiatement. Sinon, utilisez le Gestionnaire de Fichiers de Windows 3.1 et double-cliquez sur *Gen4.exe*. Ça marche tout seul !

Ensuite, il suffira de cliquer sur la fenêtre des jeux qui vous inspirent pour les installer et/ou les lancer. Pour naviguer dans l'interface, cliquez sur l'icône *Q* pour revenir à Windows, *R* pour repasser à l'écran précédent, et *S* pour aller à l'écran suivant.

Gearheads (Philips)

Ce jeu de stratégie plein de ressort vous offre de jouer avec des jouets plus délirants les uns que les autres.

Jouez : sélectionnez 1 ou

2 joueurs, et référez-vous à l'écran « Instructions » pour les touches. En gros, vous devez faire passer 21 jouets par le côté de l'adversaire, comme au ping-pong, sachant qu'un jouet adverse que vous aurez détourné vous sera aussi compté. Avec les **touches fléchées droite et gauche**, vous choisissez le jouet que vous allez lancer. Attendez plus ou moins longtemps pour qu'il se remonte, en surveillant le minuteur. Positionnez la **flèche rouge** pour déterminer l'endroit d'où il sera lancé avec les **touches fléchées haut et bas**. Pour ce faire, appuyez tout simplement sur le bouton **Ctrl droit**. Et voilà, votre joueur est maintenant livré à lui-même !

Démo : seuls trois jouets sélectionnés au hasard parmi 5 sont disponibles. Dans la version finale, vous disposez de 12 jouets et pouvez en plus en concevoir de nouveaux.

Organic Art (Computer Artworks)

Avec cet économiseur d'écran vous remplissez les périodes d'inactivité de votre ordinateur avec de superbes animations 3D, que vous pourrez créer vous-même à l'occasion.

THP - DIFFUSION

vente par correspondance ☎ (1) 47 93 59 05 - FAX (1) 47 33 56 84
Envoyé en colissimo : délai 24h/48h

JEUX	LAST EDION pc	CHARME
ABSE pc	MANIC KARTS pc	ANGIE'S INFERNOIRE BD pc/m
ACTUA SOCCER pc	MECI WARRIOR 2 pc	BETTY PAGE pc
AFFAIRE MORLO pc	MORTAL COMBAT	DEBORAH MANGA pc/m
ADMIRAL TORNADO pc	MURK HOGGARD '96 pc	DIAVOLI pc
ASCENDANCY pc	PHANTASMAGORIA pc	GO DRAGON INTERACTIF pc/m
BAD MOJO pc	PLAYER MANAGER 2 pc	INTERACTIVE DRAGUSA pc/m
BERMUDA SYNDROME pc	REBEL ASSAULT 2 pc	INTERACTIVE TARATHA pc/m
BURIED IN TIME pc/m	ROAD WARRIOR pc	LILA VILLA pc
CASINO DE LUXE pc	SCREAMER pc	LATEX THE GAMER pc
CHRONICLE OF THE SWORD pc	SECRET MISSION pc	UNIVERSE DE L'UNIVERS pc
CHRONOMASTER pc	SHIVERS pc	MAXIM M PERVERSI pc/m
CIVILIZATION 2 pc	SILENT THUNDER WYS pc	PARIS CD-GLIDE pc/m
CONQUEST & CONQUER pc	SILENT THUNDER WYS pc	PLEASE ZONES pc/m
CONGO pc	SKINNELEAK pc	PARIS 3.1600 BELLE EPOQUE pc
CONQUEST OF THE NEW WORLD pc	STORM pc	PASSPORT A BUDAPEST pc
CREA SCADE pc	TFX ROLLING FIRE FIGHTER pc	PRESTIGE CYBERZONE pc/m
DESCENT 2 pc	TIE D pc	SCISSORS N' STONES pc/m
DESTRUCTION DERBY pc	ULTIMATE DOOM pc/m	SEX CASTEL pc
DUKE NEUKEM 3D pc	WRENCH INNERNER pc	SEX MOTEL pc
DU MATCH pc	WARBIRDS pc	SPACE SIRENS 2 pc/m
DU ZONE 2 pc	WARTHRAFT 2 pc	SPACES CYBERZONE pc/m
EARTH SHOCK 2 pc	WIFE OUT pc	TELE DÉCOUVERTE MAGAZINE pc/m
FAST FACTORY pc	WORMS pc	TELE DU PLASIR DES FEMMES pc/m
FOOTBALL PRO 96 pc		VIRTU AL ESCORT pc
FORT BOYARD pc		VIRTU AL SEX pc/m
GARIBOLD KNIGHT 2 pc	3D ATLAS pc	VIRTU AL SEX SHOOT pc/m
GENDER WARS pc	BRANGSLIST pc	VIRTU AL SPICE SHOOT 2 pc/m
HELI-CRASHERS pc	CAZAR pc	VIRTU AL VEGAS pc/m
INDY CAR 2 pc/m	CLAW pc	VIRTUALLY ALIVE PC 1 pc/m
KINGDOM OF MAGIC pc	LE MUSEE D'ORSAY pc/m	ZARA WHITE DOUBLE SPHERINE pc/m
	LEONARD L'INVENTEUR pc/m	
	300	

Envoyez le catalogue sur simple demande ☐

Un CD de charme offert pour tout achat de plus de 400 Francs en CD de charme.
BON DE COMMANDE à expédier à THP-DIFFUSION-79, 60 Colombes-92600 ASNIERES.
□ Chèque □ Mandat lettre-Libérez vous réglement à l'ordre de THP-DIFFUSION.

Nom:

Prénom:

Age:

Adresse:

Télé:

Code postal:

Ville:

Signature:

Qd	PC	M&C	TITRES	PU	TOTAL
----	----	-----	--------	----	-------

Flight Unlimited

FENETRES ET

INSTRUMENTS DE VOL

- ① Tracé 3D de votre trajectoire de vol.
- ② Vue principale.
- ③ Vues de côté.
- ④ Altimètre.
- ⑤ Vitesse de votre avion.
- ⑥ Indicateur d'angle d'attaque.
- ⑦ Compte-tours, régime de votre moteur.





▲ Flight Unlimited.

Installez : après avoir cliqué sur *Organic Art* dans l'interface, appuyez sur le bouton *Installer*. A la fin de l'installation, *Organic Art* vous proposera de l'installer par défaut à la place de vos fonds d'écran actuels, ou de les installer quand même si vous n'en avez activé aucun. Vous pouvez dire non, bien sûr...

Utilisez : pour activer l'économiseur d'écran, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un endroit libre de votre écran de bureau. Sélectionnez l'option *Propriétés*, et cliquez sur l'onglet *Écran de veille*. Ouvrez ensuite la boîte Écran de veille et sélectionnez l'option *Organics*. Pour le désactiver, retournez par le même chemin dans la boîte Écran de veille et sélectionnez l'option *Aucun*.

Démo : seules une douzaine d'écrans sont présents, et l'éditeur d'animations 3D n'est pas inclus.

Return Fire (Warner Interactive)

Dans ce jeu d'action vous devez percer les lignes ennemis en pilotant au choix une Jeep, un blindé lance-roquettes, un tank ou un hélicoptère, pour capturer le drapeau adverse et le ramener triomphalement dans votre camp.

Installez : assurez-vous que les drivers DirectX fournis avec votre carte vidéo sont correctement installés sinon le jeu ne pourra pas fonctionner.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel (surtout sur PC ou sous Windows 95), un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4 - Service CD-Rom

5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 15 juillet 1996.

Si vous ne disposez pas de ces drivers, contactez le fabricant de votre carte pour qu'il vous les fournisse. Sinon, vous pouvez essayer d'installer les drivers DirectX à partir du package se trouvant dans le répertoire *Win95Rfire\Directx* et en cliquant sur le fichier *Dxsetup.exe*, mais il ne reconnaîtra que les cartes les plus communes, en somme pas forcément la vôtre ! Si vous avez passé cette première étape initiatique (bon courage...), installez le jeu en cliquant tout simplement sur l'interface *Gen4*.

Jouez : dans l'enceinte d'elles composant chaque carte, vous devez trouver puis détruire la tour fortifiée ennemie cachant son drapeau. Il vous faudra la détruire pour accéder au drapeau, sachant qu'elle sera fortement protégée par différents véhicules et tourelles. En passant, seule la Jeep est habilitée à le porter. Vous disposez pour ce faire de quatre types de véhicules différents, chacun possédant ses avantages et ses inconvénients, et disposant d'une arme spéciale bien à lui. Chaque véhicule dispose aussi d'instruments différents, décrits dans l'encadré. Par défaut vous utiliserez les touches suivantes : *Z* pour avancer, *W* pour reculer, et *A/D* pour tourner à gauche/droite ; *H* déclenche les armes terrestres, *J* les armes aériennes. *K* permet selon le véhicule de rentrer la tourelle, changer d'armes ou lâcher des mines. *A* et *E* permettent de faire tourner la tourelle du tank ou d'incliner l'hélicoptère vers la gauche ou la droite. Enfin, *Alt + 0* permet de fermer/ouvrir le panneau des instruments, tandis que *Ctrl + Shift* saborde le véhicule. Finalement, vous pouvez y jouer à deux, l'écran étant alors分裂.

Démo : vous ne pourrez accéder qu'aux deux premiers niveaux.

Grand Prix Manager (Microprobe)

Installez : ben... justement, il ne faut pas l'installer, ce qui explique pourquoi il n'apparaît pas dans l'interface. Bref, aussitôt le CD-Rom installé, si vous êtes sous Windows 95, sortez de l'interface en cliquant sur l'icône *Q*, et cliquez avec le *bouton droit* de la souris sur l'icône de votre lecteur CD-Rom, puis lancez l'option *Explorerez*. Utilisateurs de Windows 3.1, allez dans le gestionnaire de fichiers et cliquez sur l'icône CD-Rom. À partir de là, allez dans le répertoire WinGpm et double-cliquez sur le fichier *Gpm.exe*. Quand le programme vous demande d'insérer le CD-Rom dans le lecteur, cliquez sur *Annuler*,

et c'est parti !

Jouez : bien entendu, de nombreuses options sont désactivées dans la démo. Vous pouvez quand même choisir vos conducteurs pour la saison en cliquant sur l'icône *Drivers* ; vous choisir des sponsors en cliquant sur *Sponsors*, et établir des contrats avec des fabricants de pièces détachées. Vous pouvez aussi diriger vos équipes de recherche et développement (« R & D ») et changer le design de votre voiture (« Design »). Finalement, cliquez sur *Race* pour voir si vos choix auront les effets escomptés lors de la course !

Démo : beaucoup de fonctions de management ont été sciemment désactivées, et vous ne pourrez pas recharger une partie en cours.

Thèmes de bureau Windows 95

Pour utiliser ces thèmes, vous devez tout d'abord disposer de Microsoft Plus ! Copiez le fichier zippé du thème qui vous intéresse dans votre répertoire Plus !Themes (qui doit se trouver dans Program Files) et décompressez-le à l'aide de Winzip. Si vous n'avez pas encore Winzip, une version shareware a été incluse sur le CD. Si vous n'avez pas Microsoft Plus ! installé sur votre ordinateur, vous pouvez toujours changer les icônes, les sons et les fonds d'écran manuellement, mais ça risque d'être bien plus laborieux...

MAC ET POWERMAC

Une fois le CD installé confortablement dans son lecteur, double cliquez sur l'icône apparaissant sur le bureau.

Battle Planets (White Sands Multimedia)

Ce shareware vous implique dans l'éternelle lutte entre les flottes de vaisseaux Rebelles et l'Empire (ça ne vous rappelle pas quelque chose cette histoire ?) dans un jeu de stratégie.

Installez : double-cliquez sur l'icône « Battle Planets Installer ».

Jouez : vous dirigez chaque flotte tour à tour à l'aide de la rose des vents, ou pouvez passer si vous ne voulez pas bouger. Quand deux vaisseaux adverses se trouvent sur la même case, c'est la bataille. Vous choisissez alors votre formation, et l'attaque est résolue automatiquement. Si le moindre problème persiste, consultez le fichier *Help*.

Démo : seul le niveau « facile » est disponible, les armes secrètes et certaines formations ne sont pas accessibles non plus.

Return Fire

LES PANNEAUX D'INSTRUMENTS DES VÉHICULES



LA JEEP

- ① Jauge d'essence.
- ② Réserves de grenades.
- ③ Indicateur de repérage : passe au rouge quand la Jeep fait face à votre bunker, et au vert clignotant quand elle fait face au drapeau ennemi (si exposé).



LE BLINDÉ LANCE-ROQUETTES

- ① Indicateur de roquettes restantes.
- ② Jauge d'essence.
- ③ Réserves de mines.
- ④ Radar : un « + » indique un hélico, un cercle un véhicule terrestre. Les mines apparaissent sous forme de points rouge foncé.



LE TANK

- ① Jauge d'essence.
- ② Réserve de munitions.
- ③ Radar : fonctionne comme le radar du blindé lance-roquettes.



L'HÉLICO

- ① Jauge d'essence.
- ② Réserves de munitions.
- ③ Nombre de missiles restants.
- ④ Radar : il dispose de huit traits aux points cardinaux. Quand l'un d'eux s'illumine, il indique d'où vient l'ennemi le plus proche.

Rebel Assault 2 (LucasArts)

Dans ce deuxième épisode du célèbre jeu d'arcade de LucasArts inspiré de la *Guerre des Étoiles*, prenez les commandes dans un nouvel assaut contre les forces de l'Empire. Installez : dans le répertoire « Rebel Assault II », cliquez sur l'icône « Rebel Assault II demo ».

Jouez : après être resté scotché pendant des heures devant l'incroyable qualité de la vidéo, vous pourrez accéder à un niveau jouable. Pour jouer, rien de plus simple, vous pouvez configurer le jeu pour utiliser un joystick (fortement recommandé), la souris ou le clavier. Dans ce dernier cas, que la Force soit avec vous... .

Démo : seul une petite partie des scènes vidéo et une seule mission sur 16 sont disponibles. Pas de sons non plus, apparemment. ■

PC PASSION PC PLAISIR

création
musique
images
vidéo
multimédia
jeux

NOUVELLE
FORMULE



*Amusez-vous

“Just have fun”

Tous les mois
chez votre marchand de journaux
à partir du 13

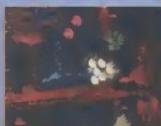
MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

Time Commando

Ce magnifique jeu d'action vous conduira à travers les âges pour combattre bêtes féroces ou samouraïs en mai d'haro-kiri. Le créateur de LBA signe un nouveau chef-d'œuvre conçu entièrement en extra 3D Motion où rester en vie ne sera pas une mince affaire !

NEW**NEW**

A bord de votre sous-marin Storm, vous explorerez le fond des mers à la recherche d'un précieux minéral. Superbe jeu d'action à plusieurs voies et véhicules : les séquences en images de synthèse et les énigmes ajoutent du mordant à l'aventure où les requins ne sont pas vos seuls ennemis !



STORM



Conquest of the New World

HIT Utilisez vos talents de diplomate, d'explorateur et bien sûr de guerrier dans cette conquête de nouveau monde, où les fans de jeux de stratégie n'ont rien de mal à se coucher le soir, en sachant qu'ils pourront jouer en réseau !!



Utilisez vos talents de diplomate, d'explorateur et bien sûr de guerrier

dans cette conquête de nouveau monde, où les fans de jeux de stratégie n'ont rien de mal à se coucher le soir, en sachant qu'ils pourront jouer en réseau !!

**NEW**

Armes surpuissantes,

3D SVGA à couper le souffle et pouvoirs magique accro !! Voilà les points forts de ce nouveau jeu qui ravira seul ou en réseau les amoureux des dooms like



F1 GRAND PRIX 2

Avec le système Motion Capture, GREMLIN annonce une simulation de Soccer d'un réalisme et d'un fluidité qui ravira tous les passionnés de Coupe d'Europe. Ils retrouveront un ambiance digne des plus grands matchs !!



EURO 96 England

**NEW**

Avec le système Motion Capture, GREMLIN annonce une simulation de Soccer d'un réalisme et d'un fluidité qui ravira tous les passionnés de Coupe d'Europe. Ils retrouveront un ambiance digne des plus grands matchs !!



4 nouveaux MICROMANIA !

MONTPELLIER

Centre Commercial Le Polygone
Niveau haut - Tél. 67 20 14 57
34000 Montpellier

STRASBOURG

Centre Ccial La Place des Halles
Niveau haut - Tél. 88 32 66 89
67000 Strasbourg

CAP 3000

Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - Tél. 93 14 65 22
06700 Saint-Laurent-du-Var

LA DÉFENSE

Centre Ccial des 4 Temps - Niveau 1
Rotondes des Miroirs - Tél. 93 14 65 22
92092 La Défense

The Settlers 2

Grâce à des graphismes SVGA et une interface encore plus géniale, cette nouvelle conquête "sauve romaine" promet par ses batailles navales ou terrestres de tenir éveillés bon nombre de joueurs, seul ou en réseau !!



URBAN RUMBLE

Scènes cinquième ville 3D SVGA 32000 couleurs, suspense digne des meilleurs Hitchcock Il Voilà ce que vous attend dans ce superbe jeu d'aventure qui deviendra sans

nulle doute un best-seller !



AH-64D LONGBOW

Grâce à l'alliance d'expert militaire et de 3D SVGA, Electronic Arts crée le simulateur d'hélicoptère le plus réaliste à ce jour qui ne manquera pas, avec ses nombreuses missions, de vous faire master



Master of Orion II

Voici un jeu, qui par sa stratégie et sa diversité, ne manquera pas, seul ou en réseau, de passionner tous les joueurs en mal de conquête inter-stellaire



4 nouveaux MICROMANIA !

DUKE NUKEM 3D

NEW

Doomiste, attention !
Car seul ou en
réseau, US Gold



change les règles du jeu car, cette fois, on vous demande de tirer, courir, sauter, nager et même voler dans de superbes décors SVGA où action et hémoglobine sont au rendez-vous !



Dungeon Keeper

NEW

Qu'il est bon d'être
meilleur dans ce
superbe jeu tout en 3D
où vous incarnerez le
démoniaque pour



maître noir d'un donjon créé par votre esprit démoniaque pour
capturer et terrasser les nobles chevaliers
tout de blanc vêtus !!



1. MONTPELLIER
2. STRASBOURG
3. CAP 3000
4. PARIS LA DÉFENSE



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Commercial Le Polygone

Niveau haut - Tél. 67 20 14 57

34000 Montpellier

NEW

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles

Niveau Haut (face entrée NHV)

67000 Strasbourg

Tél. 88 32 60 70

NEW

MICROMANIA CAP 3000

Centre Commercial Cap 3000

Rez-de-chaussée - Tél. 93 14 61 47

06700 Saint-Laurent-du-Var

NEW

MICROMANIA LA DÉFENSE

double sa surface !!

Centre Ccial Les 4 Temps **NEW**

Niveau 1 - Rotonde des Miroirs

Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE

Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau 1
06000 Nice - Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURAILLE

Centre Commercial Euraille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Pirouettes - Niveau 2

75001 Paris - Tél. 45 08 15 78

NEW

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSEES

des Champs - 84, av. Champs-Élysées

Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny

Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy

Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1

69003 Lyon - Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75020 Paris

Tél. 40 15 93 10

**OUVERT Vend.
les dimanches**

MICROMANIA

MICROMANIA EVRY 2

Centre Ccial Evry 2 - Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1

93006 Aubervilliers - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA MONTPARNasse

126, rue de Rennes - 75006 Paris

Tél. 45 49 07 07

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux - (1,29 F. la minute)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

	Titre	Prix	
			Nom _____ Adresse _____ Code postal _____ Tél. _____ Ville _____
Participation aux Jeux de piste et d'enveloppe. ATTENTION ! Cordon 60 F		+ 29 F	Date d'expiration _____ Signature : _____
Prénez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	Total à payer = _____		
Règlement : Je joins <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-lettre <input type="checkbox"/> Je préfère payer au facteur à réception (en espèces 3,5 F) pour frais de remboursement R.F. de livraison (facultatif) Livrez votre ordinateur de jeu <input type="checkbox"/> PC 3,7 <input type="checkbox"/> PC CD Rom <input type="checkbox"/> Néoguide <input type="checkbox"/> Super Nintendo <input type="checkbox"/> Playstation <input type="checkbox"/> Saturn			

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H30



**GRATUITE
avec
le 1er achat !**

**De nombreux
privileges avec la Mégacarte
et 5% de remise* sur des prix canons !**

*Sauf sur les Consol. Remise différente sous forme de bon de réduction de 50 F.

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er juillet 96.



TÉLÉGRAMMES

A Guillaume,

O. K. pour la faute d'orthographe, on dit « une espèce de... ». Mais j'en rage », dans le genre, ce n'est pas mal non plus (vengeance !).

A Alain,

Certes Fast Attack (Sierra/Cocktel) semble avoir souffert d'une traduction plus qu'approximative mais sauf à avoir systématiquement un mois de retard sur la sortie d'un produit, nous ne pouvons attendre la version française pour le tester.

A Papy Zoth (71ans !),

Si vous pouviez nous parler (plus brièvement) des « vieux » jeux que vous avez aimé, nous passerons volontiers votre lettre dans « Aujourd'hui, c'est déjà hier ».

MORCEAUX CHOISIS

► Sur une enveloppe : « Gen4 - Courrier du lecteur », Champagne pour tout le monde, on enfin un lecteur !

► Je trouve dommage, quand je lis Gen4, que la couleur parte de la couverture ! C'est l'émotion. Je ne connais pas une seule couv' qui suppose les mains moites.

► J'aime bien votre nouveau système de notation : les étoiles, c'est quelques grammes de poésie... Mmm, tu sais, les militaires aussi ont beaucoup d'étoiles et, pourtant, ils sont rarement poètes.

► Pourquoi ne parlez-vous plus de l'Amiga ni de ses jeux ? Tu ne veux pas non plus qu'on écrive Gen4 en latin ?

► Pourquoi Didier est-il petit ? C'est évidemment prouvé : quand tu croises un nain de jardin et une chaussure taille 32, cela donne un Didier (attention, taille 33 et c'est un Fred !).

Ce mois-ci, le Teignard n'étant pas au mieux de ses capacités intellectuelles, nous tenons à décliner toute responsabilité quant à ses propos. En espérant qu'il évitera désormais de sombrer dans des excès que son foie réprouve.

Euh, au fait...

Cher (optionnel sauf si on veux être prolixe) Gen4, fidèle lecteur depuis le numéro 29, je vous écris dans l'intention de vous poser quelques questions ! Si, si, étonnant, je sais.

Voici mes questions :

- first, qu'est ce que c'est que toutes ces étoiles ? Non j'déconne. Tout est super (pommade), super extra génial ;
- où est donc passée la rubrique cinéma, hein ?
- et la rubrique « Tests Express », où le remake de V. Pool (V. Snooker) et Comix Zone auraient pu être placés ?
- le test d'un jeu de pêche ! (si, si, dans le n°88) ;
- pourrait-il y avoir quelques sharewares (utilitaires, jeux, quelque chose quoi...) dans le CD ?
- c'est quoi que vous appelez Mac ? Non franchement j'veo pas... (petite crise de xénophobie primaire) ;
- il y a quasiment un an, première preview sur Heart of Darkness un jeu que j'espérais acheter quelques mois plus tard (pas 10), quelle naïveté ! Bon, outre ma déception, je constate qu'il n'y a plus de nouvelles depuis, pouf... bien cinq numéros. Que lui est-il arrivé ? Je vous en supplie une ch'te nouvelle...

► pourriez-vous intégrer de temps en temps un récapitulatif des dates de sortie (certes souvent éventuelles et hypothétiques) des jeux à venir ?

Bon et bien j'ai fini de vous régaler de ma prose princière, je vous dis donc « Atchao bonsoir » et continue comme ça, c'est presque parfait... Zépo, L'Empire (NdT : l'Alliance, estupido !).

S'lug... la vache, on viens de célébrer la victoire du PSG avec divers alcoolics qui décotent (toutes les occasions sont bonnes), et je m'en trimballe une sévère ! Je vais quand même essayer de répondre à tes questions mais je ne garantis

rien. Ouais, euh, alors pour le cinéma, enfin, la rubrique cinéma, il est possible à terme que nous consacrons une page entière aux bouquins, genre « à lire absolument sinon on ne vous voit plus », mais c'est pas sûr. Ah... euh... oui... pour le cinéma, je ne suis pas sûr non plus, faut voir donc nous verrons... Pour V.Pool et Comix Zone, je ne sais pas pourquoi nous les aurions relégués en test express, d'abord parce que ça nous arrive quand même d'avoir de nouveaux lecteurs qui ne connaissent pas V. Pool, ensuite parce que... parce que, voilà. Quant à Comix Zone, ce soft est plutôt sympa et original, du moins dans la forme, un test entier n'offense donc personne, sauf moi, mais tu aurais une fâcheuse propension à exagérer que cela ne m'étonnerais pas. De ce point de vue, le jeu de pêche n'est pas non plus une erreur, je connais des tas de gens qui se lèvent à 5 heures du mat' pour taquiner le goûton, et bon, s'ils peuvent se lever plus tard et allumer un PC plutôt que de trucider le poissaille, c'est plutôt un progrès pour la civilisation, d'autant que selon certains paléontologues, nous descendrions de cette espèce aquatique et qu'il est assez ignoble de s'ingérer ses ancêtres, furent-ils lointains. Oui, d'accord, je m'égaré. Passons donc aux sharewares du CD Rom ou plutôt aux pas-sharewares du CD. Je ne t'apprends rien en te disant qu'un CD-Rom possède une capacité de stockage limitée, tu peux donc comprendre aisément que nous préférons passer des démos de « vrais » jeux plutôt que des sharewares qui, théoriquement, n'égalent en rien des jeux ayant subi le filtre de l'édition. Et puis bon, c'est comme ça ! Pour le Mac, ta question n'appelle pas de réponse, sauf que j'avoie avoir une tendresse particulière pour cette bécane et, de même que je trouve ignoble qu'on dénigne mes anciennes maîtresses, je n'accepte pas qu'on s'acharne sur une « meuchiiiiiine » qui a partagé le

quotidien de certains d'entre nous (horreur, l'alcool me rend « bon et magnanime » ! C'est promis : demain j'arrête). Parlons maintenant de Heart of Darkness. Oui, ce produit a du retard ! Oui, ce n'est pas bien ! Mais, il y a quelques mois, j'ai eu l'occasion de croiser Éric Chahi à l'occasion du SuperGames, or il m'a parlé d'un perfectionnement absolu, genre obsessionnel : les sons, la rapidité de jeu, l'enchaînement des séquences jeu/cinématiques... cela n'allait pas, il fallait faire mieux, bref, un délais était à prévoir. Quel joueur s'en plaindra, mmmmmh ? Bon, mais si tu veux une news, en voilà une : « Au Coeur de la Nuit » devrait sortir en octobre 96. Pour clore ces propos éthyliques, finissons maintenant par ta proposition de récapitulatif « date de sortie ». Ben, c'est une idée à étudier... PSG, PSG, PSG ! (Ndrl : hum, dès demain, on le surveille. Le Teignard file un mauvais coton). ■

Eric ose !

Cher Teignard, si en ce beau matin de printemps (tu parles, il est déjà 23h36 et il pleut) j'ai décidé de t'écrire, c'est pour exprimer mon indignation totale. En effet, Éric (rappelle-toi, un collègue) a osé mettre seulement 6 étoiles à Duke 3D. Mais il est fou ce type ! Il faut l'enfermer, le rosser, l'affamer... Mais, il fallait en mettre plus, j'sais pas moi 7 rangées de 6 étoiles, 7 rangées de 7 étoiles, n'importe quelle combinaison mais pas seulement 6 étoiles. Déjà, rien que la démo est excellente alors imagine le jeu entier (moi, je suis plutôt style « le truand ») !

Je t'écris aussi pour te demander des conseils. Alors voilà, mon ordi est assez vieux, j'ai trop honte pour dire que c'est un LCII (un Mac quoi !), et je voudrais m'en acheter un autre mais je ne sais pas quoi choisir car d'un côté, chez Mac, on ne peut pas dire qu'il y ait beaucoup de jeux, tandis que de l'autre côté, chez PC, je serais un peu perdu. Je n'ai jamais approché un seul PC, hormis celui de mon voisin (j'y essaye les jeux de votre CD), or ils sont réputés pour ne pas être très... ergonomiques. Alors mon choix repose à 50 % sur tes épaulés (de toute manière, il était convenu que tu en payais la moitié).



C'est Réel

Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Protéger votre écran car son retour est 32 fois plus puissant.



"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"

JOYPAD



Sortie le 24 Juin

**SAMPRAS
EXTREME
TENNIS™**

Sportsmaster
WORLD CLASS PLAYERS

Codemasters



Sur le CD du mois de mars (je crois...), il y avait un programme s'appelant Realmz. J'aurais bien voulu acheter la suite mais il faut la commander au pays de l'Oncle Sam. Or, je ne sais pas s'il est très sûr de commander aussi loin. Puis-je leur faire confiance ? Voilà, je crois que c'est à peu près tout ce que je voulais savoir. Ah, non, j'ai oublié quelque chose : je trouve que la censure a fait des ravages au mois d'avril. Certes, tu me diras que si je veux des femmes légèrement vêtues, je peux toujours acheter *Playboy*, mais je ne sais pas vraiment si le marchand me laisserait prendre ce genre de mag (encore deux ans à attendre).

Bon, cette fois ci, je te laisse pour de bon.

Philou.

PS. T'as intérêt à me publier sinon on régleras ça à l'ancienne : un combat à l'épée et à mort sous un saule pleureur.

PPS. Ne t'amuse pas à compter les fautes, mon correcteur orthographique ne marche plus.

PPPS. D'ailleurs, il n'a jamais fonctionné.

Cher toi,

Eric m'a clairement signifié, gestes à l'appui, que tes remarques désobligeantes, il s'en battait les squetches dans des proportions qui frolaient le cosmique. Il a adoré Duke Nukem 3D, ne rate jamais une occasion d'y jouer en réseau, et qu'un lecteur lui reproche de l'avoir sous-noté, cela le fait beaucoup rire (« arf, arf », dit-il à ce propos). Il a ajouté que cela pouvait se régler en deathmatch et que de son point de vue tu ferais long feu, tout en scandant sa phrase d'un « RPG - Boum » qui en disait long sur sa philosophie du jeu (et de la vie en général). La version finale étant une sorte de sommet en matière de satisfaction ludique, il a quand même ajouté « shrinker, zwp, scroutch », preuve qu'il n'est pas aussi fou que tu sembles le suggérer. Bon, passons maintenant à l'opposition Mac/PC, un grand classique de la discussion stérile (mais tu as de la chance, j'adore ça). Il est vrai, encore aujourd'hui, c'est-à-dire en pleine ère Windows 95, qu'un PC n'offre pas le même confort d'utilisation qu'un Mac, bref, tu me feras pas l'économie d'un apprentissage minimal du Dos et de Windows. Par contre, il y a plus de jeux sous PC - ce n'est pas un scoop - et à

prix égal, un PC est beaucoup plus puissant qu'un Mac. La seule question qui se pose véritablement est : peut-on changer de système d'exploitation sans nous faire une crise d'angoisse avec larmes et tout et tout ? Quant au problème de la vente par correspondance, il est le même aux States qu'en France, si la boîte disparaît en emportant des années d'épargne dans la foulée, tu ne pourras pas faire grand-chose. Alors, soit tu mets la frénésie « consommatrice » en stand by en espérant qu'un distributeur français s'intéressera au produit, soit tu fais confiance aux développeurs/éditeurs locaux. Voilà.

Euh... pour les femmes légèrement vêtues, attends tes 18 ans. Question « anatomie comparée », tu en découvriras beaucoup plus dans des mag' spécialisés qu'à travers les pages de pub Gen4.

Allez, salut.

PS. Pour ton duel à l'arme blanche, c'est non. Seules les femmes méritent qu'on se batte pour elles (et encore), le reste n'est que vanité. ■

Allâh est grand

Salam Alikoum, frère Teignard, ainsi qu'à toute l'équipe.

Alors, Monsieur « Deux cheveux sur le crâne », j'aimerais te poser quelques questions. Mmmmm ? Quoi ! Tu veux pas ? M'en fous. Commencons donc par le commencement :

Gabriel Knight 2 et Ripper, je pense, sont les deux jeux d'aventure phares du moment. Il faut que j'en choisisse un. Lequel tu as avis, ô grand Teignard ? Parce que, s'il y a des cass-tête, genre The 7th Guest, alors non merci !

J'ai une carte-son SB 16 Value. Je ne peux pas mettre une carte Midi. Comment faire pour avoir un son Midi ?

Teignard, t'es toujours là, mon chauve adoré ? Ben, parce que j'ai encore une koustekhon. Que faisait Jane Jensen avant de faire les scénarios des Gabriel(s). Parce que cette fille, pour moi, c'est un Auteur, avec un A majuscule. Bonne continuation, et gardez votre humour !

Un fidèle lecteur, fan d'aventure. PS. Un grand salut à tous les Générationneux Quatreux !

Alikoum Salam, bon, que les choses soient claires,

AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER

En nous replongeant dans de vieux numéros de Gen4, et en particulier leurs éditos, nous avons retrouvé de nombreux éléments de l'histoire de l'informatique domestique. Comme, tous les mois, nous vous en livrons un extrait avec quelques précisions additionnelles (entre crochets). Nostalgie, peut-être. Volonté de « fixer » une mémoire collective en perpétuel devenir, sûrement (j'cause trop bien, quand j'veux). ■

CHAPITRE 4

Le piratage, c'est vilain !

Messieurs et Mesdames, Ladies and Gentleman, Damoiseaux et Jouvenelles, Chipies et Gamettes, oyez les bonnes nouvelles que vous

allez découvrir ci après : un cahier complet d'actualités sur les consoles qui feront parler d'elles en 1990, avec la présentation complète de la PC Engine [ainsi que la Mega Drive de Sega, la première console 16 bits].

Et puis un système de notation plus sévère, et encore, une maquette plus claire et des notes pour chaque machine, et aussi, des couleurs différentes pour chaque version photographiée, et puis encore, des posters, et puis aussi, des tests et... [et, oh, calme-toi Steph !].

Une mauvaise nouvelle, cependant, nous arrive de Las Vegas lors du dernier

show où certains éditeurs importants (Psygnosis notamment), excédés par le piratage, annoncent qu'ils vont débarasser se consacrer exclusivement aux consoles [des promesses, toujours des promesses...]. Sans rouvrir le débat, il faut bien reconnaître que les gens qui s'éclatent avec les jeux (ou dans un autre domaine, d'ailleurs) et qui ne dépendent rien pour cela, contribuent à l'extinction du secteur. Ceux qui adoptent une telle attitude portent un nom, celui de parasite et nous aimons penser que nous n'avons pas de lecteur de ce type [mais oui, c'est ça], quand tous nos efforts portent à leur éviter, justement, d'acheter des nuans [ça, par contre, c'est pertinant et toujours vrai].

Édito Gen4 N°19 (février 1990). ■

si j'avais encore deux cheveux sur le crâne à 16 ans, je me suis aujourd'hui débarrassé de cetamas de disgracieuse pilosité pour devenir enfin pur, beau, libre quoi ! Bref, je ne suis pas chauve, je me suis émancipé de mes cheveux, non par nécessité mais par choix. Je te prie donc de garder tes remarques désobligeantes et de les resserrer à d'autres, chevelu va ! (Ndrl : incroyable, il a pris du whisky à libération prolongée ou quoi ?) Je vais maintenant répondre à ta question à propos de GK2 et Ripper... quand mon écran cessera de regarder la souris avec concupiscence, elle sort avec le clavier depuis 5 mois et je tiens absolument à ce que tous les trois restent en bonnes termes, question de confort personnel (Ndrl : de pire en pire !). Où en étais-je ? Ah,

oui ! Si tu abhors les énigmes à la The 7th Guest, je te conseille plutôt GK2. J'en profite pour te dire que Jane Jensen était et est toujours romancière, ce qui explique en partie la qualité de ses scénarios de jeu. Elle a d'ailleurs aussi participé à « Conquest of The Long Bow », un soft d'aventure, également édité par Sierra. Un zest de technique pour finir : la SB16 Value peut tout à fait générer des sons Midi en fréquence FM... mais de mauvaise qualité. Si tu souhaites obtenir un meilleur rendu sonore, il te faudra connecter une carte fille dédiée Midi sur ta SB16 ou, si cela n'est pas possible (il existe différentes versions de SB16 Value), faire l'acquisition d'une carte spécifique (environ 1500 F pour une bonne carte). Salut, mec. ■



Bulles explosion



Heineken



Heineken l'esprit bière

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. A CONSOMMER AVEC MODÉRATION

DUKE NUKEM

3D

LES JEUX
Duke Nukem 1
Duke Nukem 2
(gratuits avec la version complète)

LA REVOLUTION DES JEUX
EN 3D EST ENFIN ARRIVÉE !

Procurez-vous dès aujourd'hui
la version complète de Duke Nukem 3D

28 NIVEAUX DE BOUCHERIE
8 JOUEURS EN RÉSEAU
ÉDITEUR 3D DE NIVEAUX
VISION RELIEF STÉRÉOSCOPIQUE...

☢ Gagnez 1 an de jeux US Gold ☢
ainsi que de nombreux autres cadeaux.

DUKE

FormGen
INCORPORATED

3D
REALMS

LOTS

1^{ER} PRIX

1 an de jeux US GOLD.
(d'une valeur de 10 500 francs)

2^{EME} PRIX

1 jeu «Search and Destroy»,
1 jeu «Fly and Drive»,
1 version shareware de Duke Nukem 3D,
1 tapis de souris Duke Nukem 3D.
(d'une valeur de 750 francs)

3^{EME} PRIX

1 jeu «Fly and Drive»,
1 version shareware de Duke Nukem 3D,
1 tapis de souris Duke Nukem 3D,
(d'une valeur de 300 francs)

du 4^{EME} au 47^{EME} PRIX

1 tapis de souris Duke Nukem 3D.

du 48^{EME} au 100^{EME} PRIX

1 démo Duke Nukem 3D.



QUESTIONS

1. Combien de niveaux
comporte la version complète de
DUKE NUKEM 3D ?

A/15 - B/20 - C/28

2. Dans quelle ville se déroule
l'action de DUKE NUKEM 3D ?

A/Los Angeles - B/San Francisco -
C/Miami

3. Quelle est la nationalité des
développeurs de DUKE NUKEM 3D ?

A/Français - B/Anglois -
C/Americain

4. Quel est le nom exact du canon
réducteur de DUKE NUKEM ?

GRAND JEU CONCOURS DUKE NUKEM 3D

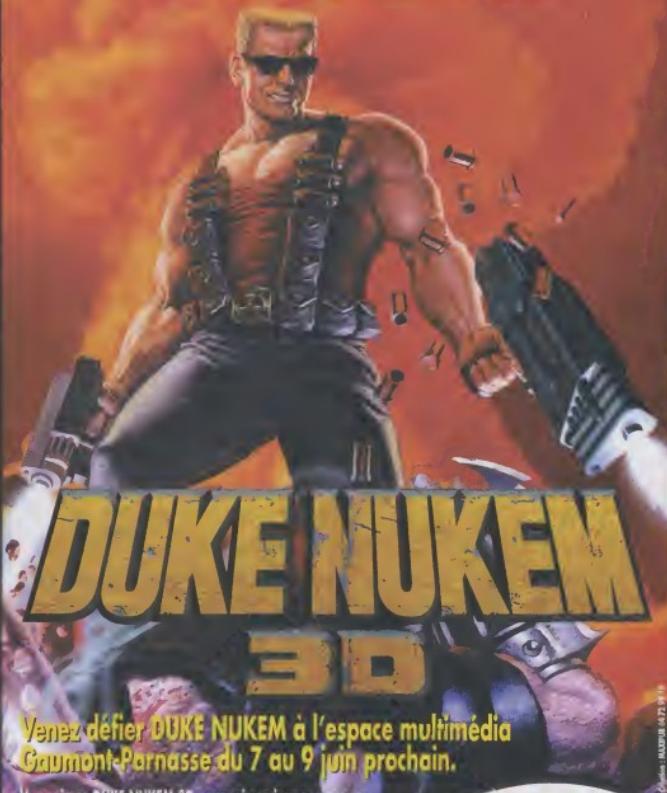


Photo : MADDOX / AGENCE

Venez défier DUKE NUKEM à l'espace multimédia
GAUMONT-PARNASSE du 7 au 9 juin prochain.

Vous aimez DUKE NUKEM 3D, vous aimez jouer en réseau,

US GOLD vous attend à l'espace multimédia
de GAUMONT-PARNASSE du 7 au 9 juin prochain
pour un combat sans merci !

De nombreux lots à gagner. Entrée libre.

Pour plus de renseignements, tapez 3615 USGOLD,
Gaumont-Parnasse, 3 rue d'Odessa - 75014 Paris
Métro Montparnasse

USGOLD

Publié par 3D Realms. Commercialisé par FormGen, Inc. Tous droits réservés.
Distribué par CentrEGold France - 5 boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy - Tel. : (1) 41 06 96 70

COUPON REPONSE

Retournez ce bulletin (ou recopiez le sur papier blindé avant
le 7 juillet inclus) le cachet de la poste faisant foi à CENTRUGOLD France,
Concours DUKE NUKEM, 6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Réponses aux questions (cocher la case correspondante)

1. A B C 2. A B C
3. A B C 4.

TERMES ET CONDITIONS : 1. Je gratifie sans obligation d'acheter jusqu'au 7 juillet 1996 (inclus), le cachet de la poste
française fait, l'envoi d'une simple réponse par personne physique (même non membre adhérente).
2. Les gagnants sont tirés au sort dans le concours de 1000 personnes qui ont répondu correctement aux bonnes réponses
3. Réglement complet et réglement de participation chez MÉDIAS AMÉRIQUE - Rue de Jarente 8 - Paris
75010 Paris
4. Remboursement des frais de port ou de taxi sur simple demande à l'adresse de jeu

L'union fait-elle la force ?

Pour faire face aux géants américains, les éditeurs européens n'ont plus qu'une seule alternative : les alliances. Dans un paysage de l'édition ludique en plein remodelage, la « fusion » de deux grosses pointures de notre CEE « adorée » montre la voie à suivre...

Le milieu des jeux vidéo est en pleine mutation, passant du statut d'industrie mineure à celui de moteur économique pour de nombreux secteurs, son évolution au cours des années 90 est fulgurante. Depuis le début des jeux micro dans les années 80, les États-Unis ont comme dans beaucoup de domaines, imposé leur suprématie, malgré des éditeurs européens (anglais et français surtout) plus créatifs. Depuis quelques temps, de grosses firmes issues de tous les secteurs (Majors de cinéma, groupe de communication, constructeurs de jouets, trusts industriels de la hifi/video, etc.) rachètent à coup de millions de dollars les petits et même les gros éditeurs de jeux vidéo. Face à ce déferlement de gros

bonnets et de gros sous,

les petits labels sont en train d'être phagocytés, un par un, par ces titans friqués, les plus doués s'en sortant avec des alliances, voire des fusions. Début avril, tombait sur nos téléscripteurs virtuels la nouvelle : Ocean et Infogrammes fusionnaient ! Alors que les derniers détails de cette transaction sont en cours de négociation, nous nous sommes penchés d'un peu plus près sur ce cas particulier.

Alliance financière...
Tout d'abord, expliquons le comment du pourquoi. Il s'agit d'une opération par laquelle les actionnaires actuels d'Ocean International apportent la totalité de leurs actions à la société Infogrammes Entertainment, avec un rapport de une nouvelle action Infogrammes Entertainment pour 22 « vieilles » actions Ocean. Cela signifie l'émission de plus de 400 000 nouvelles actions Infogrammes (pour près de 9 millions d'anciennes actions d'Ocean). Cette opération vise à créer en Eu-

rope une entité disposant de la taille nécessaire au développement des activités interactives futures, véritable Eldorado des éditeurs de jeux vidéo et de produits

multimédia. Le groupe ainsi constitué se classe au cinquième rang mondial avec un chiffre d'affaires dépassant les 700 MF au

ON EST
OBIGÉ
DE BOUFFER
DU
DAUPHIN !



Illustration © Infogrammes

cours de l'exercice 96/97. Il faut savoir en effet que la société Infogrammes produit un chiffre d'affaires de 262 MF (avec un résultat de 20 MF sur l'exercice clos au 30 juin 1995), tandis qu'Ocean annonce un CA de 275 MF, malgré quelques pertes dues à la crise sur la gamme des consoles 16 bits.

Recalage stratégique

A priori, il est vrai que ces deux sociétés semblent plutôt complémentaires, tant par leurs produits que par leur implantation mondiale ou par leurs stratégies de développement. Ainsi Infogrammes, plutôt impliquée dans le jeu d'aventure et les produits multimédia grand public (CD-i, éducatifs, culturel, licence de personnages de BD du genre Spirou, Tintin, les Schtroumpfs, etc.), et Ocean plutôt spécialisé dans les jeux consoles, la simulation (avec notamment D.I.D : TFX, EF 2000, etc.) ou la licence de film (*La Famille Addams, Jurassic Park, Robocop, Mission Impossible*, etc.). En termes d'effectifs, la réunion des deux sociétés s'établit à plus de 500 collaborateurs spécialisés dans la production de titres interactifs, ce qui en fait une des plus importantes équipes de développement au monde. Les actionnaires fondateurs d'Ocean renforcent en outre les équipes dirigeantes du groupe Infogrammes Entertainment. La mise en commun des catalogues de produits des deux groupes permet aux équipes opérationnelles, dans le cadre d'implantations internationales, de renforcer leurs capacités de négociation avec les distributeurs locaux au moment où la concurrence internationale se mobilise. D'autre part, chacune de ces deux sociétés étant déjà bien implantée aux États-Unis et dans de



nombreux autres pays, cette alliance ne pourra que renforcer l'efficacité respective de chacune de ces deux firmes.

En v'là du jeu, en v'là
La question qui nous intéresse tous, outre la raison exacte de ce rapprochement est surtout sa signification sur les prochains jeux à sortir chez les uns et les autres ! Sur ce point précis, à court terme, aucun changement n'apparaîtra pour l'utilisateur, si ce n'est peut-être quelques modifications sur les dates de sortie, histoire de ne pas faire trop d'ombre à un jeu « concurrent » de ce nouvel « ami ». Chacun des labels continuera à exister et pour les mois à venir, vous aurez donc le plaisir de retrouver des produits comme World Rally Fever, Mission Impossible, Iron Angel ou Dawn of Darkness... À moyen et long terme, cela

risque de ne pas être la même histoire ! Avant cette opération, le capital de la société Infogrammes Entertainment était réparti entre Infogrammes Participation (42,5 %), Philips Media Développement (20 %), Production Marcel Dassault (3,3 %), CLT (2,3 %), les fondateurs et salariés (7 %) et le public (24,9 %). Le capital de l'actionnaire principal Infogrammes Participation étant détenu, quant à lui, par les fondateurs (80,2 %) et la société Gaz & Eaux (19,8 %). Le capital de la société Ocean International était contrôlé à hauteur de 76,4 % par les Fondateurs de la société Ocean Int. et de 23,6 % par le groupe Chargeurs. Cette opération doit être approuvée par une assemblée générale extraordinaire de la société Infogrammes Entertainment qui devra entériner cette

opération après la remise du rapport du Commissaire aux apports avant le 30 mai 1996. En outre, le groupe Infogrammes Entertainment va procéder à une augmentation de capital par recours au marché pour un montant compris entre 200 et 250 MF. Alors si vous avez quelques deniers à investir dans la Bourse, pourquoi ne pas essayer là ? Le capital ainsi créé renforcera les fonds propres du groupe Ocean International pour environ 100 MF, et le financement de productions interactives et de développements internationaux. ●



Overdose de Net

On connaît déjà les groupes d'alcooliques anonymes. Aujourd'hui, les Etats-Unis voient arriver des groupes de soutien aux drogués de l'Internet. C'est très sérieux, une psychiatre new-yorkaise estime que 150 000 personnes se laissent bouffer par un tas de silicone relié à leur prise de téléphone. De nombreux témoignages apparaissent de gens perdant leur boulot, leur femme, leurs enfants, leurs maisons, bref tout sauf leur ordinateur, parce qu'ils ne parviennent pas à s'en déconnecter. On risque bientôt de voir sur les pages Web de tous les sites de jeux on-line le sticker : « Attention, l'abus d'Internet peut provoquer de gros troubles du comportement ! » ●

Téléphonez sans téléphone !

Internet ouvre décidément de nouveaux horizons avec comme toute dernière trouvaille, l'utilisation de la connection via Internet pour téléphoner aux tarifs préférentiels propres à ce service de communications grande distance. On vous avait déjà parlé de logiciels tels que Webtalk (Quaterdeck) qui permettaient de dialoguer vocallement via le Web. aujourd'hui ce sont désormais carrément des solutions hardware qui apparaissent sur le marché. Mediatrivia, vient ainsi de sortir pour sa carte-son Audiotrix Pro (env. 2 500 F) un module DVC/téléphone (env. 1 300 F), qui autorise des conversations en full-duplex (qualité 16 bits, compression audio temps réel grâce à un DSP). ●

3DO se fait du PC

Studio 3DO, la filiale développement software de la société de Trip Hawkins, annonce pour fin 96 une dizaine de titres en développement pour Windows 95. On retrouvera bien sûr des conversions améliorées de produits comme Killing Time, BladeForce, SnowJob, Captain Quazar et BattleSport, mais aussi un certain nombre de produits complètement originaux. Parmi ces derniers, vous aurez droit à un golf avec en vedette John Daly, le champion actuel du championnat britannique, ainsi qu'un jeu mêlant stratégie et simulation aérienne. 3DO Games Decathlon sera lui un jeu de sport multiépreuve (dix a priori) et nous aurons même droit à Guru Game, un utilitaire pour trouver cheatmode et vie infinies. Certains chroniqueurs commentent ce rapprochement au standard PC comme un « acte obligatoire si l'on ne veut pas mourir », tandis que les dirigeants de 3DO annoncent ce geste comme « l'évolution logique d'un éditeur vers un marché multiple-forme ». ●



Brèves

● Interact, jusqu'ici supportant l'Ultra 64 de Nintendo, vient d'annoncer plusieurs produits pour le PC, avec en premier lieu un bundle comprenant le « Game Shark », un produit pour trouver vies infinies, cheat modes ou énergie illimitée dans de nombreux jeux, plus un kit multimédia et un « pack deux joueurs » de deux joysticks. ● Grâce à la technologie « video-streaming » pour transmettre de la vidéo via Internet, il sera bientôt possible à tous de voir le fond des océans à travers les « yeux » d'un véhicule sous-marin robotisé, le tout grâce à l'équipe de chercheurs d'Aquarius travaillant autour des « Keys » de Floride. ● Activision Japan développe de nombreux jeux pour PlayStation et Saturn, et certains d'entre eux seront adaptés au PC. ●

Engagez-vous !

Interplay développe son « service en ligne », utilisant le système américain Engage. Le lancement officiel n'aura lieu qu'au mois de septembre, mais il vous permettra de jouer à des produits comme Descent, Castles II, BattleChess 4000, ou Caesar's Palace, plus des titres sportifs issus de la gamme VR Sports (Actus Soccer, Fatal Racing, etc., de Gremlin). Reste la grande inconnue, à savoir le prix pour s'abonner à ce service et les facilités proposées aux européens. Dans le domaine des jeux aussi, l'aspect réseau prime désormais chez cet éditeur, avec de nombreuses présentations faites lors du dernier E.C.T.S de softs multijoueurs ! ●



Mon Mac à moi

Même si les jeux sortent encore aujourd'hui sur PC en premier, le monde du Macintosh/PowerMac semble devoir se préparer à une fin d'année animée. Voici un petit récapitulatif de quelques produits sortis (en V.O.) et annoncés pour les mois à venir. Sortis : Spycraft (Activision), Battle Beast (7th level), Phantasmagoria (Sierra), Flight Unlimited (Looking Glass Technologies), Vikings (GT Interactive), The Dig (LucasArts). Prévus : Panzer General (SSI, mai), Under A Killing Moon (Access, bientôt), Mortal Kombat 3 (GT Interactive, juin), Apache (digital Integration, juin), Mechwarrior 2 (Activision, été). The Beast Within (Sierra, juin), IndyCar 2 (Sierra, été), Jedi Knight (LucasArts, fin 96), Outlaws (LucasArts, fin 96), X-Wing vs. TIE Fighter (LucasArts, été), AfterLife (LucasArts, automne 96), Time-Lapse (GT Interactive, automne 96), Orion Burger (Sanctuary Woods, automne 96), Warbirds Online (ICI, automne 96), Warcraft II et Pax Imperia 2 (Blizzard, fin 96). Nous comptons vivement sur l'E3 pour compléter cette petite liste ! ●



COMBATTRE

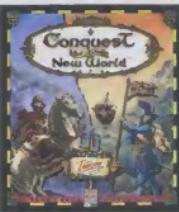
BÂTIR

EXPLORER

Partez à la conquête de l'Amérique

Àvec "Conquest of The New World", découvrez un jeu de stratégie fascinant et d'une qualité visuelle et sonore exceptionnelle. Choisissez votre nationalité, définissez vos objectifs et prenez le large car un Nouveau Monde vous attend, complètement inexploré. "Conquest

of The New World" vous donne l'opportunité de refaire le monde : établissez vos propres colonies, développez vos villes, commencez avec vos voisins et menez vos armées contre vos adversaires.



- Des décors en 3 D isométrique, une qualité graphique unique
- Une fonction de zoom révélant des animations en 3 D originales
- Un jeu conçu pour tous les types de joueurs, du novice au plus expérimenté
- Une grande richesse de jeu garantissant une durée de vie illimitée
- Une gestion des combats animée sur un échiquier
- Une option multi-joueurs, par modem ou sur réseau.

Interplay™

Pour plus d'informations, branchez-vous sur notre site internet : <http://www.interplay.com>

"Conquest of The New World
ne sera pas seulement
exceptionnellement beau,
il vous proposera également une
gestion siége des mouvements
d'unités et du développement de
vos colonies, d'authentiques
phases de combat, des micro-
Animations et surtout la
possibilité de jouer en link
et en réseau."

Génération 4



Conquest of the New World



Distribué par CIC, BP 13, 78142 VELIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04

©1996 Interplay Productions. Conquest of The New World and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

Le jet le plus lent

Dans la série l'Arlésienne des simulateurs, il semble qu'avec Falcon 4, *Jetfighter 3* tienne lui aussi le haut du pavé. Alors qu'il était prévu pour le début de l'année, pour ne pas dire l'année dernière, *Jetfighter 3* en est encore au stade de la version Alpha. En clair, cela signifie que Merit Studios a encore du boulot avant de le mettre en vente... Mais bon, il faut dire que depuis la sortie d'*EF 2000*, les programmeurs ont dû sérieusement revoir leur copie pour espérer un jour faire de l'ombre au soft de DID ! Merit Studios a surtout retravaillé les graphismes, le sol et les objets offrant maintenant des textures superbes n'ayant rien à envier à... un certain soft déjà cité. La surface du terrain est impressionnante, avec plus de 3 000 000 (oui, trois millions !) de kilomètres carrés de paysages texturés, fidèlement reproduits d'après des données exactes. Ça fait une fois et demi plus que l'aire de jeu de... vous savez quoi. Au programme vous aurez à policer au nom de l'O.N.U des régions comme l'Amérique du Sud, l'Antarctique, la Floride ou la Californie. Trois avions sont toujours prévus, à savoir le F-22, le F-14 et le F/A-18, tous reproduisant très fidèlement le modèle de vol de l'original. Par contre, les commandes de chaque avion devraient être singulièrement simplifiées, pour rendre le simulateur accessible à tous... sauf aux puristes les plus intrinsèques ! Il semblerait aussi que le déroulement des missions s'insère dans un scénario non-linéaire à la WC4 ou Top Gun. Espérons que le scénario comprenne de nombreuses variantes, permettant d'y jouer et d'y rejouer à loisir. Enfin tout ça, c'est quand le jeu sortira, et si vous voulez mon avis... ●



Brèves

● Corel innove un peu avec une gamme de produits multimédia médicaux. Le premier est bien entendu dédié à l'épilepsie, sujet délicat dans le domaine informatique, avec une encyclopédie complète sur le sujet. De quoi vous rassurer un peu... ● Miramax Films, une filiale de Walt Disney Company, aurait investi massivement sur la technologie MindDrive qui permettrait d'utiliser son PC via la pensée. SF ou info ? Il se raît même question de jeux en cours de développement ! ● Disney Interactive et 7th Level Inc., prévoient de développer un nouveau jeu PC avec tous les personnages du prochain film d'animation de Disney, *The Hunchback of Notre-Dame* (comprenez : Quasimodo, le bossu de Notre-Dame) ● AB Soft propose pour tous les possesseurs de modems un aiguilleur fax/telephone, c'est-à-dire un petit boîtier permettant d'aiguiller automatiquement un appel soit sur votre téléphone, soit sur votre fax/modem. Ce petit objet vous coûtera environ la bagatelle de 599 F ● La Chine s'ouvre enfin sur Internet, mais pas dans n'importe quelles conditions... Le gouvernement chinois a déjà interdit aux premiers serveurs commerciaux on-line, à peine lancés, toute transmission de documents à caractère pornographique ou de secrets d'État. Et le secret d'État, en Chine, ça peut couvrir beaucoup de choses. Mieux encore, tout Internaute chinois doit se déclarer à la police en tant que tel ! C'est beau, la libre circulation de l'information... ●

Des BD au Net



On connaît déjà la BD *Le contrat Bob Steel*, diffusée sur le Net par l'éditeur John Eigrutel, et consultable sur le site « The Virtual Baguette » à l'adresse <http://www.Mmania.com>. Une nouvelle BD est actuellement en train de voir le jour sur le site : *Mr Jean et Miss Julie*. C'est vachement bien la BD interactive, parce que le temps qu'un strip se charge, on a tout le temps d'admirer le précédent dans tous ses détails... Bref, pour ceux qui ne disposent pas d'une bonne bande passante, et qui n'ont tout simplement pas accès au Net, les bédés de chez John Eigrutel sortent en album, avec du vrai papier et tout et tout. Outre *L'Œil du Requin* dans la collection « les aventures de Bob Steel », vous pourrez aussi découvrir *Le Méli-Mélo de Bob Steel*, et dans le cadre des « aventures de Bob Steel », vous pourrez lire *le contrat Polstar* et *le contrat Bob Steel*. C'est not' secrétaire de rédac qui va être content (Salut Julot !), j'ai même pas fait de réécriture. Au fait, les auteurs de ses albums sont Simon, Jean Léurgie et Franck Isard. Oui je sais Julot, pour les transitions par contre, je peux revoir ma copie... ●

Duke nous gâte !

À l'heure où vous lirez ces lignes la version commerciale complète, avec tout dedans, de *Duke Nukem 3D* devrait enfin être disponible. Et matin, quel CD ! Approchez m'sieurs, dames, approchez, pour un Duke 3D tout frais tout beau, je vous offre la version 1.2 avec de nouvelles armes et de nouveaux niveaux, et la possibilité de jouer en stéréoscopie. Ce n'est pas tout, pour le même prix dérisoire pas cher du tout, j'inclus Build et Editart, pour éditer et créer des niveaux, et changer les graphismes des niveaux comme des monstres. Mais je sens que monsieur est connaisseur, alors je lui fais cadeau, gratuitement et par pur désintéressement, de Duke Nukem 1 et 2, pour qu'il se rende bien compte comment le Duke 3D il est beau. Eeeeeet comme il reste encore de la place sur la galette, j'ajoute pour vos beaux yeux ma p'tite dame des screenshots de *Blood, Shadow Warrior & Prey*. Alors, heureux ? ●

Brèves

• Multimédia Market annonce le lancement de la première hot-line spécialisée dans le domaine du multimédia, capable de vous assurer la réponse d'un technicien dans la minute où vous appelez. Quand on connaît la galère pour obtenir la hot-line de certains fabricants d'ordinateurs ou éditeurs de softs, voilà une initiative intéressante...

Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter Multimédia Market au (16) 92 96 87 00 • Le Club France Micro Multimédia a effectué son lancement à l'occasion de la Foire de Paris. Ce club propose à ses adhérents des Pentium multimédia « clés en main » et des kits Internet à prix coûtant, ainsi que des prix intéressants sur les CD-Rom de son catalogue comprenant déjà environ 1 500 titres. Vous pouvez contacter le Club FMM au (1) 41 74 70 70 • Sony, la célèbre firme japonaise projette de concevoir son propre système d'exploitation sur PC pour concurrencer Windows 95 de Microsoft et OS/2 d'IBM. Et oui, rien que ça... L'OS de Sony devrait être entièrement orienté multimédia, Internet, etc., et interperler en particulier le monde des jeux. Allez, bonne chance ! •

Lors d'une conférence de presse, Bill Gates a annoncé que le successeur de Windows 95, Memphis, ainsi que la prochaine génération de Windows NT, Cairo, sortiraient à peu près ensemble autour de fin 97, début 98. Dommage pour ceux qui les attendaient plus tôt, cela retardera une fois de plus leur date de sortie d'environ six mois... ●

Apogee plein pot

Plutôt calme ces derniers temps, pour ne pas dire légèrement en retrait par rapport à leurs séminants partenaires de 3D Realms, Apogee semble se réveiller pour proposer tout plein de jeux d'ici la fin de l'année... enfin quatre en tout cas. On vous avait déjà parlé de Xenophage, un beat 'em up en SVGA dont la version bêta est disponible pour le public sur leur site à l'adresse <http://www.apogee.com/>. Pour l'été, Apogee devrait déjà nous pondre Balls of Steel, un flipper bien couillu, avec six tables dont une prenant pour thème Duke Nukem 3D. Surprenant ça. Simon en sait pas plus, l'éditeur ne souhaitant rien dévoiler pour ne pas se faire griller par les autres... En tout cas, ils affirment la main sur le cœur que ce flipper sera totalement différent, novateur et mieux que les autres. On ne demande qu'à les croire.

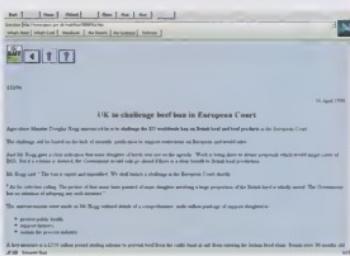
Pour la même période devrait sortir Stargunner, un shoot 'em up avec un triple scrolling parallaxe de la mort, des tonnes d'ennemis différents, des bonus en veux-tu, en voila et une vitesse d'animation annoncée de 60 images par seconde ! Pour plus tard, Apogee se tournera vers les jeux de



courses de voiture avec Hispeed. Doté d'une vue de haut à la Micro Machines, Hispeed sera jouable à quatre sur le Net. Au programme vous trouverez de nombreuses options et voitures différentes à acheter, une option « combat » et même un marché noir où vous pourrez vous procurer des armes bien infâmes à retourner contre vos petits cybercopains. Mais inutile d'épuiser tout de suite vos glandes salivaires, comme ils disent chez Apogee, le jeu ne sortira que... quand il sera fini. ●

La vache folle fait du surf

Depuis près de deux mois, la phobie de la vache folle frappe l'Europe. Il n'a fallu très longtemps pour voir apparaître sur le Web plusieurs sites dédiés à ce sujet. Vous voulez en savoir un peu plus et obtenir des informations moins fantaisistes que nos médias télévisés avides d'audimat ? Voici quelques sites qui vous permettront d'argumenter sur le sujet avec votre ami anglais ou votre voisin anglophobe ! [Http://www.open.gov.uk/maff/bse/bseidx.html](http://www.open.gov.uk/maff/bse/bseidx.html) ; [Http://www.nando.net/newsroom/nt/morecow.html](http://www.nando.net/newsroom/nt/morecow.html). ●



Au secours !

Pour tous les joueurs débutants dans le monde du PC et sa jungle d'EMS, de config.sys et d'autoexec.bat, Mara-



bout édite SOS Jeux pour MS-DOS, Windows 3.1 et Windows 95. Malgré une présentation assez austère, ce bouquin devrait aider les novices du PC qui désespèrent de comprendre un jour pourquoi tel ou tel jeu ne marche pas sur leur bécanne toute belle, toute neuve, plug & play, et multimédia du futur. En plus de l'approche assez générale sur ce qu'il faut savoir sur les problèmes de gestion de mémoire et de configuration sous les différents systèmes d'exploitation, vous trouverez aussi en annexe des exemples concrets de plantages célèbres avec des jeux récents. Et si vous avez découvert un plantage sur un autre jeu qui lui aussi gagne à être connu, vous pourrez toujours vous rabattre sur l'éditeur (du jeu, pas du livre) grâce à une annexe listant les principales hot-lines installées en France. Et si la ligne est occupée, vous pouvez toujours acheter Modes & Travaux, pour essayer ce nouveau point de crochet dont votre grand-mère vous a tant parlé. ●



TIENDREZ-VOUS JUSQU'À LA FINALE ?

Commentaires de
Gérard Holtz



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT

 L'unique jeu officiel avec les
16 équipes complètes de l'Euro 96

 Mouvements hyper-réalistes grâce
à la technique "Motion Capture"

 Gestion de la fatigue des joueurs,
des blessures et des cartons rouges
et jaunes...

 Action en 3D pour un réalisme
maximum



Distribué exclusivement par
FUNSOFT France S.A. 52 rue de la Belle Feuille 92100 Boulogne-Billancourt



Version Française

PC CD ROM

Brèves

• Selon Variety, le magazine du ShowBiz américain, le lancement du Digital Video Disc serait retardé quelques peu, suite à quelques problèmes pour finaliser la définition des spécifications techniques • Spectrum HoloByte vient de s'assurer la collaboration de trois des héros du film de la Paramount : *Star Trek Generations* pour un prochain jeu Windows 95. William Shatner, Patrick Stewart et Malcolm McDowell semblent se plaire dans le multimédia ! • Apple et France Télécom Interactive s'associent pour proposer aux possesseurs de Mac et PowerMac un kit Internet qui répond quand on l'appelle au nom de Wanadoo.

Xanadoo (sic) projette de faire aisément tous les Maceux dans le cyber-nirvana, proposant tous les services Internet comme l'accès au World Wide Web, aux Newsgroups, et une adresse E-mail. Wallowoo (ehu, re-sic) permet aussi d'accéder à tous les services Minitel, ainsi qu'à une « galerie commerciale » pour faire du cyberachat. Hanahoo ! • Creative Labs lance une nouvelle série de cartes accélératrices 3D, appelée Graphics Blaster. Ces nouvelles cartes, accélératrices vidéo MPEG et tirant parti des outils API DirectX de Windows 95, viennent à point pour concurrencer les nouvelles cartes accélératrices annoncées ou déjà disponibles chez de nombreux concurrents. En passant, on peut se demander ce que va devenir la 3D Blaster, ainsi que ceux qui l'ont achetée... ●

Nascar entre au paradis

Une version réseau multijoueur de Nascar Racing, appelée Hawaii (développée par Papyrus), est actuellement en phase de test aux États-Unis. En phase de test, ça veut dire que la connexion est gratuite, et elle ne devrait pas s'achever avant novembre ! La grande nouveauté, c'est que cette version peut accepter jusqu'à 32 joueurs en même temps. Papyrus dispose même d'un serveur qui peut accueillir jusqu'à 128 joueurs, c'est-à-dire quatre courses se déroulant simultanément ! Hawaii utilise une technologie assez proche de Dwango, le gestionnaire réseau de Doom, à une différence notable près, la machine la plus lente ne ralentissant pas l'ensemble des joueurs. De plus, Hawaii est sensé fonctionner avec un modem à 9 600 bps, quoique qu'un 14 400 bps soit quand même plus indiqué. Voilà de quoi baver, non ? Seul problème,



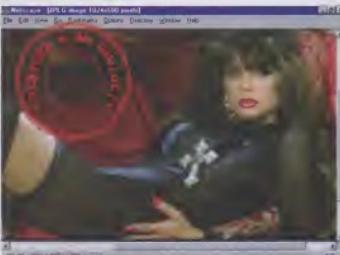
comme la connexion ne se fait pas par le biais d'Internet, mais en communication directe, pour un européen ça risque de faire assez cher de l'heure de jeu... Dit Papyrus, tu voudrais pas tester Hawaii en Europe, aussi ? Et pourquoi pas en France tant qu'à faire ? ●

Un rongeur sous Windows 95

Jazz Jackrabbit, le lapin le plus célèbre mis à l'écran par Epic Megagames, prépare un retour en force dans sa version 2. Il ne sera pas tout seul, mais accompagné de son petit frère Spaz, dans une aventure mouvementée pour défendre le passé et le futur, de l'infâme Devan Shell. Techniquement, le produit annonce quelques spécificités alléchantes sous Windows 95, avec huit scrollings parallèles, 70 images/secondes (Pentium) et des tonnes de nouvelles surprises. Préparez-vous à un Noël sautillant grâce à ce jeu de plates-formes prometteur. ●

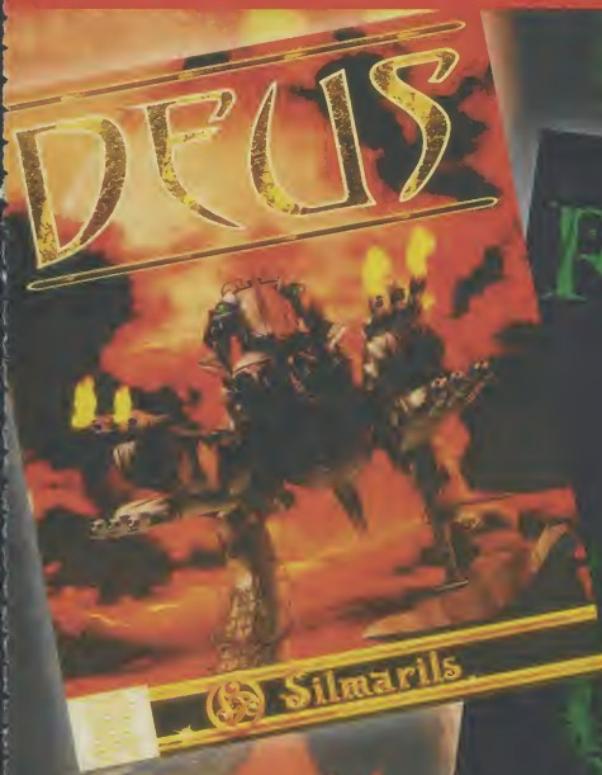


Allez hop, au boulot !

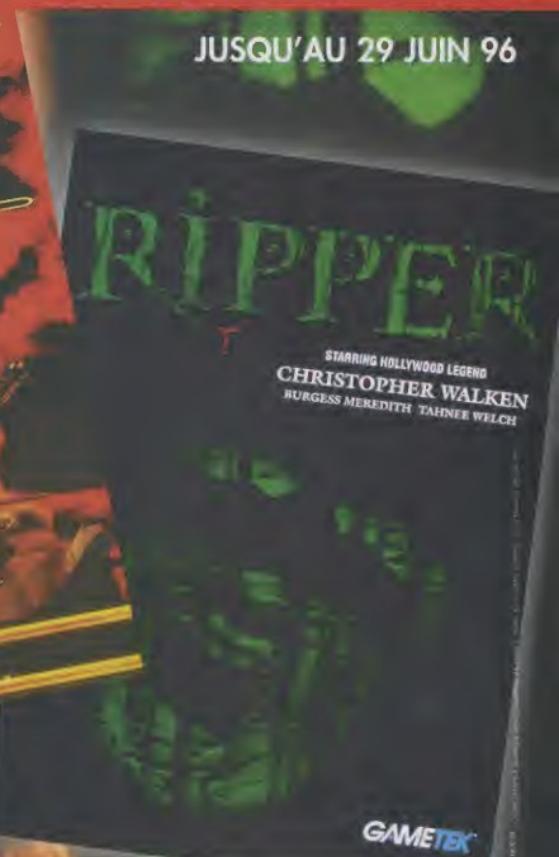


C'est un secret pour personne, dès qu'une société prend un abonnement Internet, la productivité des employés en prend souvent un grand coup. Au hasard, près de 54 millions de visiteurs se sont pressés sur le site Penthouse entre décembre et janvier dernier, la plupart des connexions venant de sociétés comme IBM, Apple Computer ou AT&T. Bien entendu ces visites révélaient un caractère purement... professionnel ! Et on ose même pas parler de la tentation exercée par la vague de jeux on-line déferlant maintenant sur Internet, on est bien placé pour le savoir... Bref, une société américaine, Livingstone Enterprises, a mis au point une technologie appelée Choicenet permettant aux administrateurs d'un serveur d'interdire l'accès à tout site... inproductif pour les sociétés qui demanderaient ce petit service. Le seul point positif avec Censuremail.net, c'est que Fred notre maquettiste ne pourrait plus accéder à ces sites bien glauques où on peut admirer des Bulldog faire des choses pas très claires. Enfin bon, on peut pas faire de la délation, loin de nous cette idée... (Note de Fred : tout se paie un jour ou l'autre. Comprenez qui veut...). ●

SUSPENS GARANTI



JUSQU'AU 29 JUIN 96



DUIS : "Mettez-vous dans la peau d'un chasseur de primes pour traquer des terroristes au sein de mondes hostiles". Version française 100%

RIPPER : "L'histoire de Jack l'éventreur dans un univers futuriste des plus angoissants". Version sous titrée français

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 36 68 42 68 (2,23' la mn)

 **Géant, j'ai envie**

Apple en croque pour le multimédia

Apple annonce la sortie dans sa gamme Macintosh Performa de deux nouveaux Mac multimédia, les Performa 5320 et 6320. Architecturés autour d'un microprocesseur 603e à 120 MHz, ils comprennent 16 Mo de Ram, un moniteur 15 pouces, des enceintes stéréo, un microphone, un disque dur 1,2 Go, un lecteur CD-Rom quadruple vitesse, et un modem 14400 ou 28 800 bauds. C'est pas tout, ils seront livrés avec tout plein de programmes sur CD, comme ClarisWorks, l'Encyclopédie Hachette Multimédia, The Deadalus Encounter ou les Guignols de l'Info, et d'autres encore. Le package inclut aussi Wanadoo, le kit de connexion Internet offert conjointement par Apple et France Télécom. Bref, il ne manque rien, sauf peut-être les sous-sous pour acheter ces petites merveilles. En effet, il vous en coûtera quand même entre 14 000 et 19 000 F environ, selon la configuration... ●

Les Marines ont de l'ID !

Dans le cadre de l'entraînement de ses soldats, le corps des Marines américain a développé un wad pour Doom 2, c'est-à-dire un niveau spécial sensé recréer un champ de bataille réel et conçu pour que quatre Marines puissent s'entraîner ensemble en mode coopératif. C'est très sérieux, car malgré son aspect ludique, la vision subjective et l'action en temps réel de Doom 2 procure un champ de bataille virtuel nécessitant très peu d'investissement, quoi qu'il se passe. Le wad lui-même recrée un champ de bataille moderne, avec bunkers, positions retranchées, et barbelés. Les armes ont été modifiées pour imiter le M16, le fusil automatique et le lance-grenades utilisés par les Marines. Même les sons ont été retravaillés pour immerger les « soldats » (j'ai failli dire les joueurs !) le plus possible dans l'action. Le wad est en fait optimisé pour être « utilisé » (non, pas joué...) par quatre joueurs... troufions en simultané, ce qui représente justement la plus petite unité tactique chez les Marines. Il paraît que seul, les chances de survie sont minces, car vous pourrez toujours vous brosser pour trouver une troupe de survie pour remonter vos points de vie ! Le wad peut être téléchargé gratuitement sur Internet sur le site de l'US Marines Corps. ●



Brèves

● À la fin 95, le nombre de connectés au réseau Internet était estimé à plus de 33 millions, et devrait dépasser les 200 millions d'ici l'an 2002. En attendant, en Europe, les pays regroupant le plus de connectés sont l'Allemagne, la Grande-Bretagne et la Finlande. Tiens, vous ne voyez pas la France ? Nous non plus en fait. Alors France Télécom, faudrait se réveiller un peu ! Puisqu'on est dans les chiffres, continuons un peu avec le marché du CD-Rom, qui semble plutôt bien se porter, merci. Le nombre de lecteurs CD-Rom installés était estimé à près de 10 millions en Europe fin 95, et devrait monter à près de 15 millions d'ici fin 98. Pour ce qui est des petites galettes aux reflets irisés elles-mêmes, il s'en serait vendu 50 millions dans le monde dont près du tiers en jeux ! En 98, il devrait se vendre environ 200 millions de CD-Rom, toujours dans le monde, et le double d'ici l'an 2000. Bon allez, une dernière brassée de chiffres ennuyeux, et on passe à autre chose, promis. Près de 10 millions de PC multimédia sont déjà installés dans les foyers européens, pour probablement atteindre le chiffre de 15 millions d'ici la fin 98. On peut comparer ceci aux 1,5 millions de consoles 32 et 64 bits vendues en Europe, dont près de la moitié sont des PlayStation. Le PC reste donc le roi dans l'informatique de loisirs ! ● MGM Interactive et Eurocom développent H.O.S.T. pour Win95. Il s'agira d'un shoot'em up multijoueur. ●

Infogrammes part en croisade

Heureusement, il ne s'agit plus de bouter les Sarrasins hors de Jérusalem, mais de débarrasser l'univers des hordes de hideux Kesh-Rhan, aliens sans foi ni loi devant l'Éternel. Ainsi soit-il, Infogrammes nous prépare ainsi un shoot'em up appelé Solar Crusade avec des décors en 3D réalisés sous station Silicon Graphics et des mouvements en Motion Capture. Je vous dit pas l'émoi dans la rédac, quand on a appris que le jeu contiendra huit mondes ; qu'il sera possible de sortir de chaque niveau par plein de chemins différents, et qu'en plus, six niveaux secrets resteront à découvrir. Entièrement en 3D subjective, le jeu vous emmènera combattre dans les airs à bord d'un vaisseau comme sur Terre à l'intérieur d'un gros robot des familles, le tout enrobé de 20 minutes de scènes cinématiques. Bon, arrêtez de jouer les blasés, si ça se trouve il est très bien, ce jeu. ●



Plus forte que toi c'est eux

FORTE Technologies Inc., créateur du casque de réalité virtuelle VFX1 annonce l'arrivée imminente d'outils de VR pour Windows 95, utilisant le module Direct Input propre à ce nouveau système d'exploitation, ainsi que le kit de développement Win 95 pour le casque existant déjà. En outre, la société a annoncé son alliance stratégique avec Jolt Cola, l'un des plus grands fabricants de Cola américain, pour des opérations promotionnelles originales. Enfin, suite à diverses procédures juridiques, Forte a accordé à VictorMaxx, un autre fabricant de casques de VR le système de « tracking » qui permettra à l'utilisateur de regarder dans toutes les directions avec une correspondance visuelle totale sur les deux écrans placés devant ses yeux. ●



gearheads



QUI AURA LE DERNIER MOT ?

JE VAIS VOUS LANCER UN
() !

PC/MAC CD-ROM

PRENEZ MON
()
POUR VOIR...



Un jeu d'action et de stratégie drôle et délirant !



Philips media



PHILIPS

Faisons toujours mieux.

Brèves

Le patch pour la version française d'EF 2000, tant annoncé et tant retardé, est enfin disponible sur le site de DID à <http://www.did.com>. Il corrige de nombreux bugs dans le monde campagne, et améliore beaucoup d'aspects du simulateur en général, le rendant essentiel pour apprécier EF 2000 à sa juste valeur. Comme le patch fait quand même 2,5 Mo, on le mettra sur ce CD, ou le prochain. Depuis le temps qu'on l'attendait, Bermuda Syndrome daigne enfin montrer le bout de son CD-Rom dans toutes les bonnes merceries. Pour se rattraper, il sort en version française et ne coûtera que la bagatelle de 300 F environ. ●

La grande évasion

Microsoft Home rassemble plusieurs scénarios du Pacifique pour Flight Simulator 5.1 sous le nom de Pack Evasion. Ce pack comprend en fait trois zones déjà éditées depuis un bout de temps, à savoir Japan, pour raser les toitures de Tokyo ou Kyoto et se planter dans le Mont Fuji ; Caraïbes pour décoiffer les palmiers et mettre en appétit les requins locaux en cas de fausse manœuvre. Ce tour d'horizon paradisiaque se termine par Hawaii, le dernier né de la série, qui vous permettra de tester les atterrissages en catastrophe sur des plages magnifiques ou faire des frisettes à la montagne de Kauai. Enfin bon, vous avez aussi le droit de voler sagement, sans jouer les Belmondo du Flight Simulator, mais bon, le tourisme pépère c'est bien mignon, mais ça manque un peu de missiles Sidewinder vous renflant les tuyères... Enfin, si ça vous plaît, cette tranche de tourisme virtuel ne devrait vous coûter environ 249 F. ●



Le Baron à la traîne...

Apparemment, Sierra trouve que la couleur de Red Baron 2 se marie au mieux avec le costume du Père Noël... Pas la peine de vous faire un dessin, la sortie du fameux simulateur d'avions de la Première Guerre mondiale a été encore retardée. Par contre des détails sur le jeu commencent à transpirer, et il y a de quoi mettre en appétit ! Déjà, Red Baron 2 s'annonce comme un vrai simulateur, à la différence d'A-10 Silent Thunder, tout en restant aussi beau et fluide, pour ne pas dire plus. Plutôt que des missions préédéfinies, chaque sortie s'intégrera dans un véritable champ de bataille virtuel impliquant des dizaines de missions en plus de la vôtre, donc autant de sur-



pries. D'après, Gary Stottlemeyer, ancien responsable du développement chez Spectrum Holobyte (Falcon 3, ça vous dit quelque chose ?), aucune concession ne sera faite au réalisme des modèles de vol des 22 avions pilotes. Rassurez-vous il sera aussi possible de régler la difficulté de la prise en main pour les débutants, pour le rendre accessible au grand public du multimédia si cher à Sierra. Le réalisme sera aussi poussé au sol que dans les airs, puisqu'il sera possible de mitrailler l'infanterie et de la voir s'éparpiller sous le tacatac de vos mitrailleuses ! Et tout ça c'est pour Noël... Bouhouhouh, parfois la vie est vraiment trop injuste ! ●



Mystères d'Égypte

Secrets of Luxor est le fruit d'une grande histoire entre Mojave, un nouvel éditeur, et Rand Miller, un des créateurs de Myst apparemment débauché de chez Broderbund. Reprenant la recette à succès de Myst, Sofl est un jeu d'aventure bourré d'énigmes, reprenant le même système d'écrans fixes beaux à mourir entrecoupés d'animations belles à mourir aussi. Vous incarnerez un archéologue tentant de percer les secrets d'une pyramide encore inviolée. Vous partez à la recherche d'un mystérieux obélisque sensé contrôler le temps et l'espace, pas moins, déjouant des sièges plus machiavéliques les uns que les autres. Sofl devrait très bientôt sortir sur Mac CD-Rom, et ensuite être adapté sur PC. ●



L'image sans effort

Quarterdeck, bien connu pour son gestionnaire de mémoire QEMM, sort un outil de capture et de visualisation d'images totalement intégré au shell de Windows 95 appelé Hijaak 95. Le programme utilise une interface orientée objet, comme Windows 95 en général. Ainsi, chaque fichier peut être visualisé sous forme d'image. Il suffit ensuite de faire un clic droit sur l'image pour la visualiser, la convertir dans un des 75 formats supportés, la copier, l'imprimer ou la mettre à jour. Simplissime, non ? De plus, Hijaak 95 comprend aussi un utilitaire de capture très complet, permettant de capturer des images jusqu'à 16 millions de couleurs, et définir la zone à capturer, écran, fenêtre active ou zone définie par l'utilisateur. C'est pas nouveau, mais par contre, vous pouvez aussi définir la saisie de plusieurs fenêtres ou objets en même temps. De plus, l'utilitaire de capture vous permet de retoucher votre image en direct sans avoir à ouvrir une autre application. Bref, les chasseurs d'images sur Windows 95 devraient être aux anges avec Hijaak 95, à condition de faire l'effort de débourser environ 500 F. ●



Chronicles of the Sword™

"Prononcez le serment solennel de servir Dieu,
Votre Roi et la Patrie, de combattre
pour le Triomphe de la Vertu
sur la Sorcellerie dans cette
aventure légendaire où se
mêlent Magic, Mystère
..... et Meurtres."



Chronicles of the Sword. Le jeu d'aventures
Historique, 100% en français."



Chronicles of the Sword "Les Prophéties" les Traditions et l'Avènement des Chronicles of the Sword. © 1997 Kevin Rueter.
Parcours France. Tous droits réservés. Aventura de Western. Paris, France.

Ultima : Shattered Legacy

Depuis deux mois un frisson d'excitation parcourt Internet : le monde d'Ultima sera bientôt on-line ! Déjà, une version alpha a fait l'objet d'un test de très courte durée, dont les heureux participants se sont très vite fait l'écho à travers le monde.

On vous avait déjà parlé de premières expériences dans le jeu de rôle on-line, comme Meridian 59 d'Archetype Interactive (anciennement Terra Nova), ou encore The Realm de Sierra, montrant que les gros éditeurs semblaient eux aussi décidés à s'engouffrer aussi vite que possible dans ce créneau pour le moins prometteur. Mais ils ne sont pas les seuls, et d'autres éditeurs préparent leurs propres jeux de rôle dans le plus grand secret. C'est par exemple le cas d'Electronic Arts/Origin, qui développe à toute vapeur un Ultima Online, prévu si tout va bien (pas de commentaires, restons optimistes...) pour la fin de l'année. Dans le courant du mois d'avril Origin a

opéré un essai d'une version alpha (c'est-à-dire une version encore très rudimentaire) d'Ultima Online sur le Net. Malheureusement, l'accès à

cette alpha restait limité à un petit nombre de testeurs triés sur le volet, et très peu d'informations ont transpiré pendant la semaine de test. Seulement voilà, la politique de libre circulation de l'information qui règne encore (et fort heureusement) sur le Net a très vite fait de ce test un secret de polichinelle ! Importés par leur enthousiasme, les alpha testeurs n'ont pu s'empêcher de faire partager l'expérience exceptionnelle qu'ils avaient vécue. Ainsi les pages Web dédiées à Ultima Online ont commencé à fleurir

un peu partout sur le Net, et on en recensait déjà plus d'une douzaine à la fin avril, regorgeant d'informations sur le jeu et de captures d'écrans ! Même si ce débordement n'est peut-être pas vraiment du goût des développeurs, il témoigne par contre de l'impact très positif de ce premier jet sur les joueurs...

Le vaste monde

Avant de découvrir grâce à ce monde fascinant d'Ultima Online, il faut bien comprendre qu'aucune de ses caractéristiques actuelles n'est définitivement posée. Tout peut encore changer, d'ici la version finale, mais on peut déjà se faire une idée assez précise de ce que devrait offrir le jeu à sa sortie. Bref, telle qu'elle se présente actuellement, la version alpha fonctionne sous Windows 95, et dispose de graphismes VGA en couleurs 16 bits. Oui, ça fait bien 65 536 couleurs, et cette richesse se ressent effectivement dans la finesse des gra-



**PARIEZ
SUR LA QUALITE DE VOS**



**JOUEZ
VOTRE MEILLEUR
ATOUT**



POWERPLUS

Powerplus is published by MicroProse Ltd. Distributed under licence by Digital Integration Trading,
Watchesmiths Trade Centre, Wimborne Road, Cobham, Surrey, GU15 5AJ. Tel: 01276 644959

MICRO PROSE

Distributed by Ubi Soft, 2170a Armitage Street, #310B, Montreal, H3J 3L5, Microprose.
Microprose World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>



► phismes ! Pour ce test, Origin a déjà mis en place un serveur pouvant accepter jusqu'à 250 joueurs simultanément. Mais ne pensez pas que cela fasse beaucoup de monde, en fait l'aire de jeu est déjà égale à celle d'Ultima 6, alors que seule la ville de Britain et ses proches environs sont accessibles. Pour la version finale, l'ensemble du monde d'Ultima devrait être représenté, sans compter de nombreux donjons souterrains, faisant d'Ultima Online un des jeux les plus vastes jamais créés ! Même dans l'hypothèse ou des centaines, voire des milliers de personnes se connecteraient en même temps, ils ne risqueraient pas de se sentir à l'étranger...

Un lien de parenté

Les attributs des personnages de la version alpha sont encore réduits à leur plus simple expression.



Lorsqu'il crée un personnage, le joueur dispose de trois caractéristiques, mais il peut aussi modifier son apparence physique. Dans la version finale, les attributs seront bien évidemment plus complets, et il devrait être possible de choisir jusqu'au métier de son avatar, simple commerçant, garde, magicien ou aventurier, entre autres ! Malgré tout, chaque vêtement ou armure que vous pouvez revêtir apparaît déjà fidèlement sur l'écran de jeu principal. En découvrant Ultima Online, on s'aperçoit vite d'un lien de parenté évident avec Ultima 8 au niveau de l'interface. La vue pseudo-isométrique offre une perspective plus en plongée pour éviter les angles morts au maximum, et le déplacement comme les actions de votre personnage s'effectuent à l'aide

de la souris. De par contre, tout se joue en temps réel, le jour et la nuit étant même générés, et mieux vaut éviter de consulter un menu déroulant lorsque vous êtes entouré de monstres prétés de mauvaises intentions !

Tout un monde virtuel

Pour progresser, tout un éventail de possibilités s'ouvre à vous. Le joueur peut bien sûr suivre la procédure classique : caser du monstre, quelques-uns étant bien sûr compris dans l'alpha, on peut ainsi trouver par ordre de difficulté des lapins, des cerfs, des orcs, des squelettes et dans la ville de redoutables gardes chargés de faire régner l'ordre. Si vous vous sentez trop faible, vous pouvez alors vous allier à d'autres joueurs, le groupe se partageant les points d'expérience après chaque victoire. D'autre part, rien ne vous empêche de travailler vos compétences au vol à la tire, pour délester les personnages gérés par l'ordinateur comme les autres avatars de leurs

possessions. Évidemment, ce type d'interaction avec les autres joueurs risque de ne pas toujours être de leur goût, et peut se solder par une mort particulièrement violente. Et dans ce cas, c'est le vainqueur qui récupère vos possessions, tandis que vous redémarrez littéralement à poil ! Heureusement, et c'est ce qui fait la force des jeux de rôle en ligne, l'interaction avec les autres personnes ne se résume pas à quelques coups de masse ou d'épée. Vous pouvez passer des heures simplement à discuter en direct, vos messages une fois tapés apparaissant au-dessus de la tête de votre personnage, à la recherche de renseignements, ou chercher à créer des alliances, à moins que vous ne préfériez vous moquer de quelqu'un jusqu'à en faire un ennemi mortel ! Certains s'amusaient même pendant le test à jouer les paparazzis, Lord British apparaissant de temps en temps dans son nouveau monde, habillé d'une superbe armure sable et argent ! En somme, malgré le peu d'options encore disponibles, l'avis des testeurs semble unanime : Ultima Online recèle un potentiel énorme, à la dimension d'un monde fantastique qui n'a cessé de s'étendre au fur et à mesure de ses nouveaux épisodes. Mais maintenant que le rideau est tombé, il faudra ronger son frein jusqu'à ce qu'en apprendre plus sur ce jeu de rôle si proche de l'ultime ! ●



TOTAL MANIA

L'humanité n'avait
aucun avenir

jusqu'à présent.



pc cd rom

DOMARK

<http://www.domark.com>

C.I.C Vidéo : un an après

CJ.C. Vidéo intégrée en fait trois entités ayant chacune une politique d'édition différente. Viacom New-Media est assurément la plus puissante, puisqu'elle dépend de Viacom, un des plus gros groupes média du monde. Non contents d'être possesseur de plusieurs sociétés d'édition, de MTV, la télés des ados américains, de Blockbuster, le leader de la vidéo aux États-Unis, ils ont récemment racheté Paramount, la major américaine. Bien sûr, ils en profitent largement au niveau de la division New-Media, et bénéficient directement des licences de Viacom. C'est ainsi que nous avons déjà eu droit à Beavis & Butt-head, Congo ou Star Trek Deep Space 9.

CYBER-LIKE

Prochainement C.I.C nous présentera Snow Crash. Basé sur le livre de Neal Stephenson (roman culte de la culture cyber) et adapté en jeu par l'auteur, Snow sera dans la lignée de System Shock d'Origin ! De la 3D haute résolu-

Il y a un an, C.I.C. Vidéo (né d'une « joint venture » entre Universal et Paramount), se lançait sur le marché du jeu. La compagnie s'est peu à peu imposée, et avec Stonekeep ou Congo, elle a trouvé ses premiers hits. Pour l'année 96/97, ils enclenchent le turbo !

lution et un système de « caméra intelligente » seront au rendez-vous, pour rendre votre expérience encore plus palpitante.

INSECT-LIKE

Dans un autre registre, Joe's Apartment : the quest to infest, est adapté d'une série de MTV, mais aussi du premier long métrage réalisé par la chaîne télévisée. C'est l'histoire de Joe, qui débarque à New York, se trouve un studio miteux, et y fait la connaissance de cafards sympathiques, qui parlent et chantent du rock ! Déjanté et glauque comme tout ce que fait MTV, le film sort outre-Atlantique cet été, et à la rentrée en Europe. Quand au jeu, ce

devrait être un mélange d'action et de stratégie. Après Bad Mojo d'Acclaim, c'est définitivement l'année des cafards sur micros !

DOOM-LIKE

Toujours issu de la culture MTV, Aeon Flux, adapté du dessin animé du même nom, vous place dans la peau d'une héroïne très sexy. Le jeu est un peu dans le style de Doom, mais avec des mouvements plus variés (ils ont été fait avec de l'« motion capture » pour plus de réalisme) et des combats au corps à corps. Le look est assurément étonnant, et la gente masculine devrait être aux anges...

STRATEGIE

Côté stratégie, Viacom New Media possède son Command & Conquer. Il se nomme Enemy Nations, tourne en haute résolution et vous permettra même de jouer en réseau, sur Internet ! Voilà qui promet. Internet fait également partie de la stratégie de la compagnie, puisqu'elle développe également Archmage, un jeu de rôle très complet (17 mondes, 175 sorts), en 3D, et jouable uniquement en réseau via le net.

SHOOT-ARCADE

Pour compléter le tout, trois jeux d'action sont également annoncés : MTV Music Game est un shoot qui sera particulièrement fluide, puisqu'an-

VIACOM NEW MEDIA



SILENT THUNDER

A-10 TANK KILLER 2

"Si celui-ci ne vous fait pas battre le cœur, il faudra vous faire opérer !"

Los Angeles Times



- CD-Rom Windows
- Basé sur la série Aces/A10 (+ d'1 million d'exemplaires vendus)
- 24 Missions et 3 nouvelles campagnes (Corée, Colombie et Moyen Orient)
- Paysages hyperréalistes : canyons, vallées, rivières, bâtiments, ...
- Explosions et effets pyrotechniques saisissants
- Une bande son ultra-rock
- Graphismes 3D en SVGA haute résolution
- Instruments paramétrables pour une prise en main plus facile
- Mode carrière et véritables scénarios

"les graphismes des terrains sont, sans conteste, parmi les meilleurs que vous ayez jamais vus dans un simulateur de vol"

PC Games

CD-ROM
QUALITE

Retrouvez Silent Thunder dans le catalogue mondial des jeux Sierra

Présentez :

Nom : _____
Adress : _____
CP : _____
Ville : _____
Rue : _____
Code postal : _____
Téléphone : _____
Télécopieur : _____
Courriel : _____



S I E R R A®



SIMON & SCHUSTER



noncé en 50 images par seconde. Divide : Enemies Within vous permettra de prendre les commandes d'un robot, dans un mix entre le shoot et le jeu de plates-formes. Enfin, Death Drome est un remake du jeu de moto de Tron !

Simon & Schuster

Il s'agit de la division interactive d'un des plus puissants éditeurs « papier » nord-américain, et il n'est donc pas étonnant de les voir adapter les succès de leur maison mère sur CD-Rom. La plus grosse licence de S.S.I. est sans aucun doute Star Trek, puisqu'ils nous proposeront bientôt une véritable collection de produits. Star Trek Omnipedia, Next Generation Interactive Technical Manual, et Episode Guides. Évidemment, ses add-ons sont plutôt destinés aux Trekkies. Deux produits de la collection sont déjà plus axés vers le jeu. Klingon est une simulation de... Klingons, ce qui en soi-même est déjà original. Le second, nommé Borg, sera dédié

à une nouvelle race, « encore pire que les Klingons ». On attend ça avec impatience...

Plus traditionnels, *Martian Chronicles* est un jeu d'aventure basé sur les *Chroniques Martiennes* de Ray Bradbury, alors que Philip Marlowe : Private Eye, est un vrai polar noir, réalisé à la façon de Full Throttle ! Mais les produits les plus attendus sont sans aucun doute ceux sur lesquels travaille Tom Clancy. L'auteur de *À la Poursuite d'Octobre Rouge* travaille sur une simulation de sous-marin, qui sera présentée ce mois-ci à l'E3 de Los Angeles. Rendez-vous dans notre prochain numéro pour en savoir plus.

Interplay

En septembre 95, Universal rentre dans le capital d'Interplay, et du coup la compagnie recentre sa distribution sur C.I.C. Vidéo (Ndlr : de la logique, cela fait du bien en distribution, où l'on a parfois du mal à suivre qui fait quoi...). Une excellente opération pour C.I.C. Vidéo, puisqu'Interplay,

compagnie vieille de 12 ans (une chose rare dans le jeu vidéo), produit très régulièrement des hits à travers le monde. Quelque mois après, Interplay rachète Shiny, la compagnie de Dave Perry, l'auteur de Earthworm Jim. Encore une bonne opération, dont le premier titre sera M.D.K., présenté dans notre reportage sur l'E.C.T.S.

JEUX DE RÔLE

Retenant le moteur de Descent et exploitant la licence avec TSR, Descent To The Undermountain est un jeu de rôle dans la lignée de Ultima Underworld. Des personnages issus de AD & D, avec un système de dialogue novateur et des combats en temps réel... Une affaire à suivre, pour la fin d'année. Mentionné né de l'alliance entre Interplay et TSR, Dragon Dice est annoncé pour la rentrée. Il s'agit de l'adaptation informatique du jeu de rôle et de dés qui vient tout juste de sortir en français (chez Descartes). Blood & Magic sera le premier titre Interplay bénéficiant de la licence avec TSR, l'éditeur de Advanced Dungeon & Dragons. Il s'agit en effet d'un jeu de stratégie, un peu dans la lignée de Warcraft 2, mais avec un scénario plus présent, et tout autant de stratégie. Ça s'annonce dément, d'autant plus que les graphistes qui travaillent pour TSR ont participé au développement de Blood & Magic. Le jeu sortira sur PC et Macintosh ! Toujours de la stratégie avec Waterworld, d'après le film avec Kevin Costner. Il s'agit à nouveau d'un jeu dans la lignée de Warcraft, mais plus « maritime » si vous voyez ce que je veux dire. Enfin, Starfleet Academy vous permettra de passer tous les tests pour devenir commandant de l'Enterprise. Les Trekkies seront aux anges, dans cette simulation dans la lignée des deux premiers jeux Star Trek d'Interplay. Mais les deux produits les plus attendus d'Interplay sont Shattered Steel et Max, qui devraient faire parler d'eux ce mois-ci à l'E3 de Los Angeles. Le premier est un jeu dans la lignée de Mechwarrior, mais avec des graphismes encore plus fins et une animation plus fluide. Bref, une simulation de combats de robots gigantesques, façon Goldorak. Max donne plus dans la stratégie, puisque le jeu, tenu plutôt secret pour le moment, est un mélange de Sim City et de Command & Conquer. En gros, vous construirez des villes, mais aussi des troupes, et vous devrez ainsi défendre vos terres des attaques ennemis. Nous reviendrons bien sûr dès le prochain numéro sur ces deux titres. Bref, avec plus d'une vingtaine de produits à sortir avant la fin d'année, plusieurs gros hits, C.I.C. Vidéo est incontestablement un éditeur sur lequel il faudra compter. On vous aura prévenu !





La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM



Club Européen du CD-ROM, Votre Club Multimédia !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **3 CD-ROM au choix** **49 F TTC**

1^{er} Cadeau
30 Jours d'Abonnement Gratuit à Internet, connection illimitée

+ 2^e Cadeau
Votre Range CD-ROM
+ 3^e Cadeau
Un cadeau surprise

Si vous répondez dans les 8 jours,

Offre valable jusqu'au 30/09/96.

*** 3615** CECD *

Plurieurs Milliers de titres sur catalogue

Art & Musique Culture Éducation

Éveil Loisirs Professionnel Science & Nature

Professionnel

PC Jeu

CD-ROM

DVD-ROM

VHS

CD-Audio

CD-Rom

CD-R

CD-RW

CD-RAM

CD-RW

PIONS & DÉS

Ce mois-ci, deux jeux autour du thème « robots de combats » : Mekton Zeta, un JdR et Citytech, un wargame... les amateurs apprécieront. Quand à ceux qui préfèrent les jeux de cartes, le challenger du mois s'appelle Guardians. Cela n'a ni la couleur, ni le goût de Magic... mais c'est bon quand même !

Guardians

Vous seriez d'abord agréablement surpris par les cartes : bien que dans des styles graphiques variés et des tonalités différentes (humour, féerie, horreur, etc.), elles sont véritablement superbes. Ensuite, vous découvrirez les règles de jeu et... vous jubilerez ! En effet, *Guardians* possède une richesse tactique inégalée, à tel point que les parties à quatre joueurs - avec alliances possibles - dégagent une p'tite ambiance wargame assez inattendue dans ce genre de jeu. Votre but ? Constituer de véritables armées de cartes-unités et partir à la conquête de nouveaux territoires (neutres ou contrôlés par des adversaires). Original ! *Guardians* autorise les combats de masse entre plusieurs cartes-unités avec l'amusante possibilité de corrompre des unités trop sensibles aux plaisirs terrestres (trois « vices » : l'argent, la bière et les femmes). Beau, riche, original et amusant... peut-on attendre mieux d'un jeu de cartes à jouer et à collectionner ? ●



GENRE : CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER.

ÉDITEUR : FPG GAMES.

NOMBRES DE JOUEURS : DEUX À HUIT.

DURÉE : UNE HEURE MINIMUM.

PRIX : ENV. 55 F LE STARTER ET ENV. 15 F PAR BOOSTER.

CityTech

Wargame « à hexagones », *Citytech* est entièrement compatible avec Battletech tout en étant parfaitement complet et autonome au regard de son grand frère. Des cartes, seize figurines plastiques de Battlemach, des pions d'infanterie, de bâtiments et de véhicules... comme sont nommés l'indique, *Citytech* étend l'univers du premier aux environnements urbains et vous offre ainsi l'opportunité de refaire *La Guerre des Mondes* en « direct live ». Le système de combat, commun à la gamme Fasa, est relativement simple tout en étant réaliste, avec en particulier un calcul des dégâts très détaillé (si une partie du blindage dépasse un seuil de dégâts, vous risquez des coups critiques qui influent sur la puissance ou la manœuvrabilité de l'engin). Bref, Battletech était déjà un bon wargame futuriste, *Citytech* l'est aussi. ●



GENRE : WARGAME.

ÉDITEUR : FASA/DESCARTES ÉDITEUR.

NOMBRES DE JOUEURS : DEUX ET PLUS.

DURÉE : AU MOINS DEUX HEURES.

PRIX : ENVIRON 250 F.

Mekton Zeta

Si vous collectionnez les mangas avec un acharnement qui désole vos proches, si tout petit déjà vous rêviez de « piloter un gros robot », si vous avez l'intégrale de Goldorak, Robotech, Gundam et Patlabor en cassette vidéo, bref, si vous avez tous les attributs d'un Otaku, *Mekton Zeta* est fait pour vous... euh... pas que pour vous, d'ailleurs. Parce que si l'univers de référence de ce jeu de rôle repose effectivement sur les « jamanimations » auxquelles vous n'avez pu échapper dans votre prime enfance (rassurez-vous, c'est fini maintenant ! Noon, ne dites pas que vous regardez encore ces dessins animés 50 % violent/50 % nian-nian !), le système de jeu peut séduire tous les joueurs, y compris ceux qui n'apprécient guère le genre. La création du personnage, pour commencer, s'effectue à l'aide de différents tirages aléatoires qui, outre les caractéristiques de base du perso, vont définir ses antécédents familiaux, sa situation affective et même ses idéaux... de quoi faire du vrai roleplay ! Elle se prolonge ensuite par l'achat de compétences (nombre de points attribuables liés aux caractéristiques de votre personnage) et d'équipement (argent lié à votre origine sociale et à votre profession - 28 en tout !). L'opération est extrêmement rapide, il est même possible de sélectionner d'emblée un des six profils de « débutant » pour accélérer encore la procédure : le Héros Japonimpi, la Bonne Pâte, le Gosse, etc. Cela dit, par la suite, il vous faudra quand même plus de temps pour choisir et équiper votre « *Mekton* » ou engin de combat : du Mechwarrior à l'engin spatial en passant par les « *transformers* », vous choisissez la forme, l'armement, le blindage, le cockpit, les roues ou chevelures... tout ! Ces *Mektons* n'ont pas qu'une fonction décorative, vous les construisez avant tout pour mettre sur la tranchée d'autres *Mektons*. De ce point de vue, les combats, dans le genre wargame hyperréaliste (un milliard de tâcheaux), gagneront à être effectués sur un plateau hexagonal, à la manière de Battletech (Fasa). En effet, *Mekton Zeta* est probablement le premier JdR à associer tout à la fois « roleplay » et « wargame tactique », et cela dans un même livret de règle. Extra, non ? ●



GENRE : JEU DE RÔLE.

ÉDITEUR : ORIFLAM.

PRIX : ENVIRON 240 F.

■ Parution d'un nouveau supplément pour *Star Wars* : *Éclaireurs*, une profession décrite par le menu détail avec mode de vie, équipement, exploration, mauvaises rencontres, et bien sûr un p'tit scénario pour clore le tout (*West End Games/Jeu Descartes*, env. 140 F) ■ *Dragon Dice* (TSR), dont nous vous avons parlé dans le n°87, vient d'être entièrement traduit en français. L'erreur aura été de traduire également le titre : « *Dés Dragon* », c'est quand même moins vendeur ■ Ouais, mec, si tu souhaites découvrir le pays des elfes d'Amérique du Nord, t'sais dans *Shadowrun*. Ben, j'crois que j'ai un truc qui va te botter overfull : *Tir Taingire*. Dans tu trouveras tout : géographie, histoire, politique, etc. Tout ça pour environ 220 F. C'est toi qui voit ■ Au regard des scénarios TSR pour AD & D, souvent fades et peu consistants, ceux de *Wizards of the Coast/Jeu Descartes* pour *Ars Magica* font figure de monuments : intriguante passionnante, foison de détails annexes, construction impeccable... pour environ 130 F, les 95 pages d'*Un Conte d'Hiver* devraient vous enchanter. Enfin, moi, ce que j'en dis... ■ Le supplément Capitol de *Mutant Chronicles* (le jeu de rôle) vient de paraître (Target Games/Jeu Descartes, env. 140 F). Tiens, et puis dans la foulée, je vous annonce la sortie de *Mortifier*, l'extension « Cardinal » de *Doomtrekker* (le jeu de cartes). Les troupes du Chaos vont pleurer ! ■ *Chrome 3*, l'extension « matos » de *Cyberpunk* est sorti ! Cyber-équipement, véhicules, cyber-familiers, cyber-consoles, cyborgs... plus d'une centaine de nouveaux objets indispensables à l'homme (et à la femme) moderne. ●

Albion

Perfide jeu de rôle

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : BLUE BYTE.

DATE DE SORTIE : JUILLET.

Vous avez aimé Ultima et Lands of Lore ? Si Oui, alors vous allez adorer ce jeu de rôle très complet qui combine à la fois des scènes 2D et des scènes 3D, plutôt intéressantes. C'est le moins qu'on puisse dire ! Vaisseau spatial, Action.

ANNÉE 2227 : la Terre est menacée et c'est pourquoi les scientifiques doivent trouver au plus vite une planète qui permette de recréer une civilisation. Or, coup de chance, les voyages interstellaires n'ont pratiquement plus de secret pour ceux-ci. Alors lorsqu'une sonde de la société DTT découvre une planète parfaite vous



pensez bien que c'est vous, Tom Driscoll, le pilote le plus expérimenté de la société que l'on envoie pour une petite mission de reconnaissance. Vous voyagerez accompagné de deux fonctionnaires du gouvernement, qui devront décider après cette mission si oui ou non il faut envoyer le matériel de colonisation (ça coûte cher les voyages interstellaires, alors pas de gaffe, hein?).

Un jeu de rôle à part entière

Dans un premier temps vous dirigerez uniquement votre personnage (l'histoire débute dans le vaisseautière avant de partir en reconnaissance) mais par la suite d'autres membres viendront constituer une équipe. Chaque membre de cette équipe présente des caractéristiques typiques aux jeux de rôle (habileté, endurance, etc.). Il faudra évidem-
ment gérer leurs inventaires (de la même manière que Lands of Lore, par exemple), leur expérience, leurs fatigues et le facteur magie qui sera lui aussi extrêmement présent. Car si l'aventure commence dans un vaisseau spatial, sachez que cela ne vous empêchera pas par la suite de visiter des donjons, de rencontrer des magiciens, de visiter des tavernes. Bref, de vous retrouver dans une ambiance médiéval fantastique.

Le jeu se compose de scènes 2D et de scènes 3D. Durant ces phases de jeu, il est possible de se promener, de ramasser de nombreux objets et de dialoguer avec de nombreux personnages qui constituent l'univers d'Albion. Les dialogues se font à l'aide de phrases prédefinies qui varient en fonction de la personne que vous avez en face de vous. Quant à l'interface du jeu, celle-ci est relative-





ment conviviale : vous vous déplacez à l'aide de la souris ou des flèches directionnelles. Et d'un simple clic sur le bouton droit vous pouvez interagir avec tous les éléments du décor qui sont dans votre champ d'action.

Les graphismes de ces scènes 2D sont extrêmement variés et dans l'ensemble très beaux sans être transcendants. À noter que l'heure est gérée et que lors des scènes en extérieur l'écran s'assombrit à la tombée de la nuit. Parfois, la 2D laisse place à la 3D, ce qui nous permet des visites de donjons ou de villes encore plus intéressantes. Évidemment, les donjons sont truffés de pièges et l'on retrouve l'ambiance de Dungeon Master. Vous pouvez regarder en haut ou bien en bas et de plus une carte se construit au fur et à mesure de votre avancée de manière

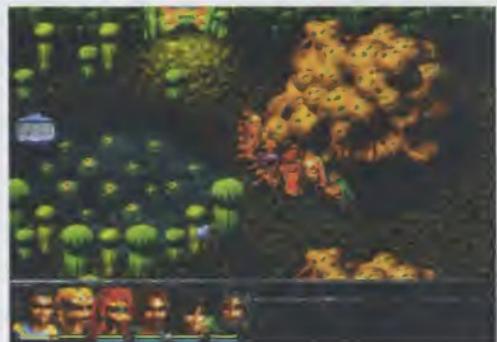
à ne pas vous perdre dans les dédales d'un quelconque labyrinthe.

Vous imaginez bien que dans cet univers tout le monde ne vous voudra pas que du bien. Parlons donc des combats. Ils se présentent sous la forme d'un petit échiquier partagé entre votre équipe et les unités ennemis. Vous assignez une commande à chaque personnage (bouger, attaquer, lancer un sort, utiliser un objet magique, etc.) puis vous lancez le tour. L'écran passe alors à une vue 3D où

vous voyez partir les projectiles de vos troupes sur l'ennemi et vice-versa (pas de jaloux). Les combats sont donc stratégiques car il vous faudra bien répartir vos unités (celles avec des armes longues distance et celles avec des armes courte distance).

Il est vrai que l'animation du personnage dans les scènes 2D n'est pas formidable, que l'automapping ne crée pas des cartes très claires mais la variété des décors, la richesse du scénario et les très nombreuses caractéristiques des personnages me font penser que ce jeu devrait combler les amateurs du genre. ■

Sébastien Tasserie



Zork Nemesis

Le Ciel peut attendre

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : ACTIVISION.

DATE DE SORTIE : JUILLET/AOUT.

Que les nostalgiques de Myst se réjouissent ! Activision s'apprête à nous livrer Zork Nemesis qui s'annonce comme le digne successeur du célèbre titre de Sierra. Préparez vos réserves de café et de vitamines, les nuits blanches risquent de se succéder.

MYST EST-IL vraiment irremplaçable ? Que nenni, car Zork Nemesis risque de l'enoyer terminer ses vieux jours au fin fond d'un tiroir. On pourra alors parler d'un véritable fratricide. En effet, Zork ressemble beaucoup à Myst. Vraiment beaucoup. Écrans fixes, univers étrange, énigmes multiples et difficiles, son quelques-uns des nombreux points communs aux deux softs. L'introduction s'ouvre sur un hara-kiri embrumé suivi d'un voyage vers un autre monde. Jusqu'à là c'est normal (Ndrl : Olivier, le nouveau a des tendances suicidaires !). Oui, sauf qu'une jeune demoiselle vous ex-

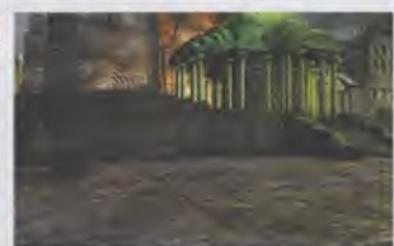
plique durant le trajet qu'elle a été tuée et que seule la réunion de cinq éléments pourra la faire renaître et sauver le monde des forces du mal. Bien entendu, vous êtes son dernier espoir. Vous qui pensiez vous taper des soirées « pizza célestes et bière divine » à regarder le match F.C. Angels contre l'Olympique Devil en compagnie de Saint-Pierre, Jésus et Gabriel, c'est raté ! Comme quoi vous auriez mieux fait de réfléchir avant de vous ouvrir le bide. Surtout qu'au bout de l'échec, il y a l'empris-

sonnement de votre âme... « Ce qui vient après la mort est futile » disait Camus (excusez-moi du peu...). Il n'a sans doute jamais eu à sauver l'univers, lui...

Paradis morbide

Toujours est-il que vous voilà arrivé au milieu de ruines où souffle un vent frais (prévoir un bon tricot) et grince une grille rouillée (prévoir un peu d'huile). L'ambiance sonore est tout bonnement magnifique. Le mot est faible. L'inconditionnel de Dead Can





Dance et de l'album *Passion* de Peter Gabriel que je suis, a été combiné. Musique mystique pour ambiance glauque... un vrai régâl pour nos fragiles ouïes, signé Mark Morgan. Un vrai cauchemar pour nos nerfs fragiles. Le régâl se poursuit avec des graphismes de toute beauté. Un splendide paradis morbide aux textures sombres et angoissantes. Mais est-ce vraiment le paradis ? Les écrans sont très détaillés et si bien dessinés que l'on se plonge instantanément dans cet univers étrange. Cinq mondes sont à découvrir et tous semblent regorger d'endroits magnifiques. L'interface est simple d'utilisation. Votre curseur change de forme ou de couleur selon que vous pouvez ou non réaliser une action

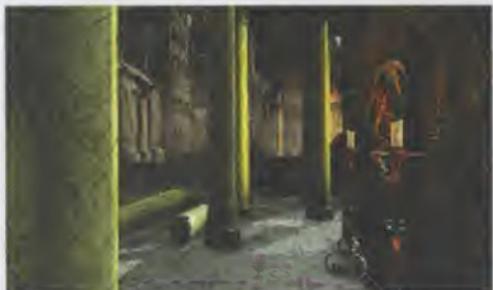
avec un objet ou une partie du décor. Rassurez-vous, les objets contrastent généralement assez dans leurs couleurs pour vous éviter de longues heures à balader votre curseur dans tous les recoins de l'écran. De plus, une innovation merveilleuse a été apportée par rapport au Myst de Sierra : un scrolling de 360° est possible la plupart du temps et permet au joueur de se repérer facilement.

Plus de deux jours de jeu

Les scènes cinématiques, quant à elles, sont superbes et se fondent admirablement à l'ensemble. Les performances des acteurs sont excellentes et elles ont été dirigées par Joe Napolitano, un habitué d'Hollywood. En bref, il vous faudra résoudre cinq

dures énigmes dans cinq étranges mondes à la recherche des cinq éléments. Le tout sur trois CD-Rom. Notez quand même la complexité de l'ensemble : mon esprit particulièrement brillant (si, si !) n'a réussi, après quatre heures de jeu, qu'à tourner en rond dans les ruines du début. Cinq mondes vous dites ? Soixante-cinq énigmes ? Prévoir donc une bonne soixante d'heures pour en venir à bout. Il y a bien une aide dans le jeu mais, même si elle est présente sous l'apparence d'une charmante et dénudée jeune femme, elle ne livre les secrets que sous la forme d'énigmes pour la plupart incompréhensibles. Un jeu qui s'annonce formidable et qui deviendra peut-être la révélation de l'été. ■

Cédric Gasperini



Hardline

Le shoot hollywoodien

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : VIRGIN I. E./CRYO.

DATE DE SORTIE : FIN JUIN.



ALORS QUE CRYO semblait se spécialiser dans le domaine du jeu d'aventure en images de synthèse, un sombre projet prenait secrètement forme au sein de ses locaux. Le projet paraît pour le moins ambitieux : réaliser un jeu entièrement tourné en vidéo, de qualité si possible, et intégrant des scènes d'arcade à un scénario riche en rebondissements. À l'origine, deux p'tits gars de 16 ans (voir encadré). Le scénario qu'ils viennent proposer à Cryo tient fureusement la route. Ces deux gaillards nous envoient en 1998, où le monde a sombré dans le chaos absolu. La police et même l'armée sont à genoux devant la montée en pouvoir d'une secte de fou-furieux appelée The Deck, qui n'est pas du genre à marcher au céleri et au cola light. Dans cette mélasse,

Alors que Cryo était surtout connu pour ses jeux d'aventure aux graphismes surboostés à coup de Silicon Graphics, le voilà qui change soudainement d'épaule pour Hardline, un shoot'em up teinté d'aventure presque entièrement réalisé en vidéo.

vous incarnez Ted, un pilote d'hélicoptère indépendant, travaillant la plupart du temps comme mercenaire pour les opposants du Deck. Tout bascule le jour où votre beau hélicoptère se fait abattre par le Deck, vous impliquant alors plus que vous ne l'aviez prévu dans la résistance. Commence alors une lutte sans merci avec des hordes de vilains, au cours de laquelle vous découvrirez des pouvoirs psychiques encore plus dévastateurs que vos armes.

On tourne !

Nos deux lascars ont donc enfilé leur tenue de réalisateur et ont mené sans complexe une équipe de tournage et une cinquantaine d'acteurs sur une trentaine de décors différents, quand ce n'était pas sur fond bleu. Après six semaines de tournage intensif, ils se retrouvent devant un monceau de

rushs totalisant près de 24 heures de film... Il a donc fallu effectuer le montage par des professionnels, toujours sous leur direction artistique. Puis neuf mois furent ensuite nécessaires pour créer les multiples effets spéciaux. Plus que des tirs de lasers ou de simples explosions, il a par





exemple fallu modéliser tout un hélicoptère Puma pour certaines scènes... extrêmement destructrices dirons-nous. La plupart des scènes ainsi retouchées ou morphées ont dû être retravaillées image par image ! Et voilà le résultat, deux heures de film compressés à l'extrême (malgré tout, Hardline tiendra sur plusieurs CD), en SVGA et 65 000 couleurs ! Heureusement, un mode VGA pourra être sélectionné pour garder une bonne fluidité sur les machines les moins puissantes. Le son dépare en rien la vidéo, la bande-son et les différents thèmes musicaux étant réalisés en 16 bits stéréo. Et le résultat est très prometteur, le passage d'une séquence à une autre s'exécute sans temps mort, et la vidéo reste fluide même pendant les séquences de jeu !

Et le jeu, alors ?

Justement, la jouabilité a aussi fait l'objet de tous les soins de nos deux amis. Bien qu'à la base Hardline soit une espèce de Mad Dog MacCree, un grand nombre de possibilités vient relever la sauce. Déjà, vous bénéficiez d'une grande liberté de mouvement :



vous pouvez à tout moment faire demi-tour, tourner à droite, à gauche, etc., même si, évidemment, les mouvements restent précalculés. Régulièrement, vous aurez à débarrasser certains lieux d'occupants un peu embêtants. À cet effet, tout a aussi été prévu, puisqu'une quinzaine d'armes, incluant vos pouvoirs psychiques naissants, seront à votre disposition. Au menu, vous trouverez aussi des fusils à pompe, des lance-roquettes, des grenades à napalm ou à fragmen-

Ils assurent, les p'tits gars

Les auteurs de Hardline sont tous deux nés aux États-Unis en 1977. Après avoir travaillé en 91 en tant qu'auteurs indépendants sur un jeu réalisé à base de photographies scannées, le manque de moyens leur empêcha d'y inclure des séquences vidéos. Ce n'est qu'en 92, après avoir rencontré Philip Ulrich et Jean-Martial Lefranc de Cryo, que leur désir secret de réaliser un jour un jeu d'aventure/arcade inspiré de classiques comme *Aliens*, *Terminator 2* ou *Blade Runner* pouvait enfin se concrétiser. Et lorsque le développement de Hardline commença, en avril 93, les deux compères se retrouvèrent à la tête d'un projet de plusieurs millions de dollars !



▲ Nic Mathieu.

▲ Greg Glachant.

tation, et un méga-fusil-laser-top-détruction de la mort. Eh oui, il faut de tout pour détruire un monde, ou en tout cas les 70 types d'ennemis qui auront le malheur de croiser votre chemin ! Heureusement, ces phases un peu bourrines se combinent à des phases d'aventure, puisque vous devrez résoudre de nombreuses énigmes pour progresser au fil d'un scénario non-linéaire. Décidément, quand on observe tous les attributs de Hardline, une question s'impose : Cryo tiendrait-il la recette du film interactif parfait ? ■

Frédéric Marié



Dawn of Darkness

Viande hachée

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : OCEAN.

DATE DE SORTIE : JUILLET.

Les clones de Doom ne se comptent plus, et même après Duke Nukem 3D, ils continuent à arriver... Pour les agités de la gâchette, les maniaques du lance-roquettes et fous furieux en général, Ocean s'apprête donc à remettre le couvert ! Euh, bon appétit...

LA B.A.O (ou Boucherie Assistée par Ordinateur) a vraisemblablement de beaux jours devant elle. Après une avalanche de jeux « à la Doom » et le superbe Duke Nukem 3D, Dawn of Darkness met à votre disposition un arsenal meurtrier destiné à éradiquer tout ce qui croise votre chemin.

Le challenge est le suivant : vous devrez empêcher la nuit de tomber pour l'éternité en appuyant simplement sur la détente de vos armes. Facile ! Dans une ambiance de fin de monde, vous parcourrez de nombreux niveaux en intérieurs et extérieurs, abattant sans relâche tous les odieux personnages qui vous agresseront. Vous êtes de mauvaise humeur ou quoi ?

Le système de jeu est désormais connu de tous : dans une vue en 3D subjective, vous avancez inlassablement, ouvrant et fermant des portes,

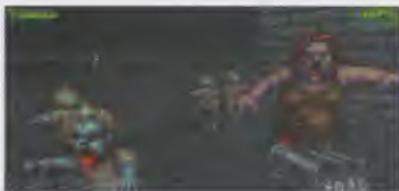


déclenchant des mécanismes à l'aide d'interrupteurs et collectant toutes les armes que vous pourrez trouver. Au programme : un revolver, un Uzi, un fusil à pompe, un lance-flammes, un lance-roquettes et un lanceur de mini-charges nucléaires ! Ne cherchez pas de gadgets du genre holo-duke ou Jetpack, car les seuls objets que vous pourrez récolter sont un scanner et une lampe, fort utiles d'ailleurs.



On retrouvera avec plaisir la possibilité d'opter pour un contrôle du personnage identique à celui de Terminator : Future shock, c'est-à-dire, lever et baisser la tête avec la souris, avancer avec les flèches du clavier. Un effort a visiblement été fait pour rendre l'ambiance la plus sinistre possible : les décors sont très sombres, crasseux, et la sonorisation est digne de celle d'un film d'horreur : cris, hurlements, musique stressante. Vos ennemis sont quant à eux complètement dégénérés : enfants monstrueux, grosses femmes mordeuses, maniaques du hachoir, etc. Rassurons tout de suite les obsédés sanguinaires : l'éradication des adversaires occasionne toujours des explosions de sang, des décapitations et autres joyeusetés bien gores. Absolument répugnant.

Le jeu a été mis à la portée de toutes les machines puisque vous pourrez





paramétriser le niveau de détail très finement pour rendre l'animation fluide, et surtout, choisir parmi cinq résolutions différentes : du 320x200 au 1024x768, quoique cette dernière option ralentisse grandement l'animation, même sur un Pentium 133 boosté à la Matrox Millenium.

Pour ne pas sacrifier à la nouvelle vogue du multijoueur, Dawn of Darkness autorisera le jeu à plusieurs, en modem ou réseau, ce qui ravira

probablement tous les adeptes du RPG de Gen4 qui, il n'y a pas si longtemps, s'entre-tuaient gaiement à grand renfort d'insultes fraternelles... Incroyable qu'une anodine rédaction de magazine rassemble autant de fous furieux et de tueurs virtuels. Mais chut, ne citons pas de noms, ils seraient capables de me faire la peau, juste pour passer le temps...

Pulvérisez, épapillez...

Les décors étant assez mal éclairés, l'effet des armes prend immédiatement plus d'ampleur : dans les couloirs souterrains, vous pourrez tirer

avec des roquettes traçantes qui illumineront les ténèbres pendant toute leur trajectoire. Idem pour le lanceur de mini charges nucléaires : la lumière blanche aveuglante provoquée par leur explosion éclaire les environs durant quelques secondes. La luminosité, très soignée, pourrait bien être un modèle du genre, capable de rivaliser avec les plus grandes pointures.

L'innovation de Dawn of Darkness fera sans doute bondir les psychologues de tous poils qui hantent les talk-shows nocturnes et critiquent sévèrement les jeux vidéo. Massacer des enfants, aussi mort vivants et hideux soient ils, risque de choquer les joueurs épis de morale. Mais en reste-t-il ? ■

Luc-Santiago Rodriguez



Les Chevaliers de Baphomet

1) La révolution en marche

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : VIRGIN I. E.

DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE.

C'est en Angleterre que se prépare le jeu d'aventure qui devrait marquer 96. À l'heure des productions cinématogonflantes, Revolution Software a d'abord travaillé son scénario, avant de s'attaquer à la réalisation. Ce mois-ci, l'origine du projet !

SI REVOLUTION Software ne vous dit pas grand-chose, c'est que vous avez raté deux excellents jeux d'aventure, qui en leur temps, avaient été largement appréciés à travers le monde. Le premier, *Lure Of The Temptress*, édité par Virgin en 1992, du temps où nos ordinateurs s'appelaient Atari ST ou Amiga 500, nous avait surpris par son scénario tortueux et ses graphismes somptueux. Le second, *Beneath A Steel Sky*, édité en 1994 chez Virgin, était encore plus abouti. Un scénario futuriste très original, et surtout des graphismes signés Dave Gibbons (le

Une planche colorée d'un hall d'hôtel.



▲ Les angles de vue des séquences cinématiques rappellent les Comics américains.

L'intro commence à la terrasse d'un café parisien. ►

monsieur des *Watchmen*) lui permirent d'obtenir d'excellentes critiques. À la sortie de ce second jeu, Virgin investit dans la société, ce qui allait permettre au troisième projet d'être encore plus fort !

À la tête de Revolution, Charles Cecil, ancien développeur de jeu d'aventure, puis directeur du développement chez US Gold puis Activision. Son objectif est simple : faire des jeux meilleurs que ceux de Lucas



Arts ou Sierra. Il est convaincu que « les américains n'ont pas un passé historique qui leur permet de concevoir des scénarios vraiment fouillés. » Charles se souvient à quel point il trouvait loufoque la saga des King's Quest avec ses noms pompeux et ses idées ridicules. Il préfère intégrer un côté historique à ses jeux, et reconnaît avoir adoré, pour cette raison, la saga des Indiana Jones. C'est d'ailleur sur ce modèle que les Chevaliers de Baphomet est né, mais dans un contexte tout à fait différent.

Le secret de Revolution

Nous sommes en mars 94, la compagnie est en train de terminer *Beneath A Steel Sky* et rien n'est prévu pour que la réalisation du jeu soit vraiment supérieure à celle de *Beneath...* Mais Virgin décide alors d'entrer dans le capital de Revolution, et l'apport d'argent qui va suivre va permettre de

Les Chevaliers de Baphomet

se pencher un peu plus sur l'aspect technique des Chevaliers de Baphomet. Deux ans après, le jeu s'annonce comme le plus en avance sur son temps. Tout d'abord, l'ensemble du jeu tourne en 640x480, un véritable avantage face à une concurrence qui le plus souvent, est encore à l'ère du 320x200. Les décors, qui défilent plus ou moins proprement habituellement, sont ici parfaitement fluides, et qui plus est multidirectionnel et multiplan. Croyez-moi, l'impression de relief qui en ressort est aussi étonnante que dans les dessins animés traditionnels. Les sprites des personnages zooment à l'écran de façon magnifique, les scènes sont représentées selon des angles variables, ce qui donne un rythme vraiment à part et enfin des séquences cinématiques viennent animer les scènes. Le résultat est saisissant, et on ne sent pas de décalage entre les scènes cinématiques et les parties jouables, ce qui est assez rare de nos jours !

Une technique de cartoon

Pour arriver à ce résultat, l'équipe de Revolution n'a pas lésiné sur les moyens. C'est un animateur des studios de Don Bluth (*Fievel, Brisby, etc.*) qui s'est chargé des graphismes et de l'animation. Toutes les techniques « classiques » des dessins animés ont été adaptées pour les besoins du jeu. Ainsi, tous les fonds ont été dessinés à la main, avec une qualité largement supérieure à celle nécessaire pour les besoins d'un vrai film (SVGA oblige). Les dessins ont ensuite été scannés, puis colorisés « à la main », sur ordinateur. Enfin, au niveau musique, c'est Barrington Pheloung, compositeur anglais renommé (*Nostradamus*) qui a écrit les thèmes qui plongent le joueur au cœur de cette aventure palpitante.

Cette fois-ci, tout est réuni pour qu'avec un scénario génial, la réalisation soit aussi à l'honneur... Mais vous découvrirez mieux le jeu le mois prochain, dans la seconde partie de ce Work In Progress. ■

Stéphane Lavoisard



▲ Cette charmante créature, bénéficie en plus d'une animation somptueuse.



Une allée sombre où votre enquête débutera. Admirez le passage du croquis digitalisé à l'image finale !



Les repérages à Paris n'étaient pas une excuse pour profiter des bistrots (quoique...).

Sur les traces des Templiers

Charles Cecil terminait *Beneath A Steel Sky* et commençait à chercher un sujet pour un nouveau jeu, quand Sean Brennan de Virgin, directeur du marketing, lui conseilla la lecture du *Pendule de Foucault* d'Umberto Eco. Passionné d'histoire, Charles Cecil devient accroc des Templiers, puis découvre un second livre clé : *Holy Blood and the Holy Grail*. Ecrit par des historiens et un journaliste de la BBC, le livre part sur les traces du Secret des Templiers, et dissecue l'Histoire de France à la recherche de traces du secret. Passionné par le livre, il fait alors des recherches sur les Templiers, et commence à trouver le sujet idéal pour un jeu d'aventure. Il se plonge alors dans les manuscrits sur le thème, et entreprend même un voyage à Paris, où il repère les lieux marquants où pourraient se dérouler le jeu. Ainsi, en quelques jours, il visite les Catacombes, les égouts et d'autres lieux qui seraient susceptibles d'apparaître dans les Chevaliers de Baphomet.



▲ Charles Cecil, en plein travail. L'homme par qui la révolution arrive...

Les bâtisseurs du futur

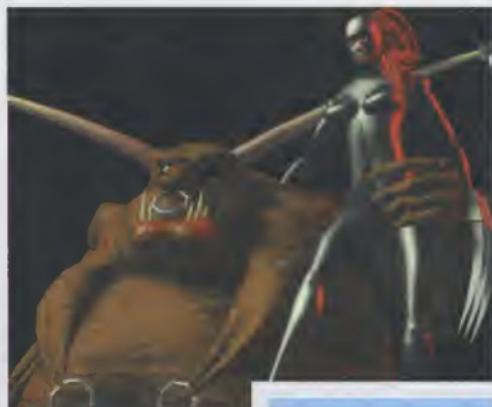
En une dizaine d'année, le monde du jeu vidéo a évolué que se soit d'un point de vue technique ou économique. Désormais, les équipes de développement sont des entreprises de notoriété mondiale. Bullfrog fait partie des incontournables et le dernier E.C.T.S a démontré qu'elle était dans le peloton de tête des développeurs micro ! Un reportage réalisé par Didier Latil.

Il était une fois...

Bullfrog est depuis quelques années une des équipes anglaises de développement les plus renommées de la planète.

De succès en succès, cette société s'est toujours appliquée à fournir des produits originaux et très jouables.

TOUT commença réellement en 1987, avec un premier produit qu'il n'est plus besoin de présenter : Populous. De par cette simulation de gestion de populations (le joueur incarnant un Dieu gérant ses agneaux) naissait un genre que les anglo-saxons s'empressèrent de nommer : *Godgame*. Notre Toubon national tenta bien de nous faire écrire « Jeu Divin » ou « Simulation Divine », mais nous en sommes tout de même resté à cette terminologie très british. Depuis ce monument, ce fut une succession de réussites, sans aucune erreur, avec Populous 2, Powermonger, Hi-Octane, Magic Carpet 1 et 2, Syndicate, Theme Park, plus diverses extensions : American Revolt pour Syndicate ou The NetherWorlds pour Magic Carpet 2. Aujourd'hui, Bullfrog, c'est à peine moins de 100 personnes, un label mondialement connu et reconnu et surtout des projets révolutionnaires ! Il faut dire que les équipes de talents sont dirigées de main de maître par un personnage très créatif : Peter Molyneux. À 35 ans, il est le patron de Bullfrog, mais aussi vice-président d'E.A et il fut surtout co-fondateur de la société. Il est responsable de la



technologie et des concepts des jeux Bullfrog, mais il travaille aussi sur le développement de certains produits E.A. Sa philosophie est assez simple mais diablement efficace. Pour lui, un jeu doit d'abord être créé pour le joueur et donc par les joueurs. Chaque projet est à la base une recherche très minutieuse d'un concept original ou au pire efficace. Ensuite,

la réalisation doit être parfaite, signifiée, peaufinée et optimisée pour saisir le maximum de joueurs. Enfin, la jouabilité reste l'élément crucial et s'il faut retarder de six mois un projet pour améliorer une jouabilité jugée insuffisante, Bullfrog n'hésite pas une seconde ! ■



Dis mosieur Bullfrog

Gen4 : Peter, en deux mots, comment voyez-vous le futur des jeux vidéo ?

Peter Molyneux : Nous sommes entrés dans une nouvelle ère de la 3D mappée, grâce entre autres aux consoles 32/64 bits et à des progrès importants dans le domaine du hardware.

D'autre part, depuis quelques mois déjà et dans les deux ans à venir, nous allons retrouver un monde ludique très créatif, la priorité retournant enfin à la jouabilité et à la satisfaction du joueur !

Enfin, il est évident que le futur est aux jeux réseaux et c'est pourquoi depuis plusieurs années déjà, nous sommes présents sur ce marché, en pleine explosion, avec des jeux comme Magic Carpet, Syndicate et Hi-Octane ! Et ce n'est que le commencement... ■

RÉTRO

Pour ceux qui désirent découvrir les anciens jeux de Bullfrog, sachez qu'ils sont ressortis dans leur majorité sous la gamme des Classic (moins de 100 F) : Syndicate, Magic Carpet Plus, Theme Park, ... Pour les plus anciens comme Populous, ils entrent assez souvent dans des compilations multi-produit, alors jetez un coup d'œil sur les étageres de votre revendeur le plus proche ! ■

Piratage de logiciels



SINGAPOUR

VOUS VOILÀ PRÉVENU



Le piratage de logiciels est un délit pénal. Chef d'entreprise, Cadre dirigeant, Employé, chaque contrevenant s'expose personnellement à des peines allant jusqu'à 1 million de francs d'amende et 2 ans de prison. La BSA vous aide à mettre votre entreprise en conformité avec la loi. Alors au moindre doute, plutôt que de finir prévenu, n'hésitez pas à nous prévenir.

Pour tous renseignements

BSA

(1) 43 33 95 95



Pour recevoir gratuitement le guide de lutte contre
le piratage et la disquette d'inventaire de parc
«CHECKUP pour BSA» téléphonez au (1) 43 33 95 95



Business Software Alliance

La Business Software Alliance est une organisation mondiale dédiée à la lutte contre le piratage de logiciels. En France, ce regroupement comprend les éditeurs de logiciels suivants : Adobe, Amplitude/Infodidact, Apple France, Autodesk, Ciel, Claris France, Goto Informatique, Gupta, J.E.S., Logicmac, Lotus development SA, Matra Datavision, Microsoft, Prologue Software, Saari, Staff & Line, Symantec.

Dungeon Keeper

Le maître du donjon

LE GENRE JEU de rôle sur micro est un des plus appréciés par les joueurs, chacun s'identifiant au personnage principal et vivant fébrilement chaque moment de son aventure. Malheureusement, c'est un genre qui a pas mal souffert au cours des dernières années. Et chez Bullfrog, certains estiment même que depuis le milieu des années 80, rien de vraiment neuf n'est venu titiller le plaisir de jeu des aventuriers de tous bords. Pour eux en effet, les jeux ont progressé sur le plan technique, mais le côté conceptuel et bien souvent les scénarios sont d'une affligeante banalité. En général, le joueur (ou le groupe d'aventuriers) se retrouve dans un donjon, avec une succession monotone de trésors, de rencontres, souvent hostiles, de pièges, de portes, etc. Pour gagner quelques points d'expérience et augmenter les caractéristiques (force, intelligence, magie, etc.) des personnages. Fort de ces constatations, Bullfrog s'est donc lancée dans une tâche *a priori* difficile : redonner un coup de fouet à ce genre de jeux !

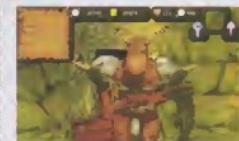
À contre-courant

Dès le début, l'équipe de Dungeon Keeper se demanda et interrogea les vrais joueurs de jeu de rôle sur ce qui leur ferait plaisir et les surprendrait le plus. Très rapidement surgirent de cette étude un certain nombre de points communs, parmi lesquels celui de jouer « les mauvais ». Cette réaction classique vient évidemment de la lassitude instaurée par des jeux perpétuellement manichéens, et ce

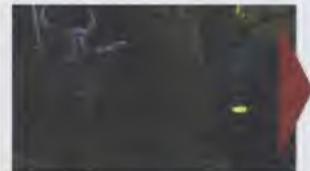


Depuis sa première apparition, Dungeon Keeper a fait couler beaucoup d'encre. Malgré six mois de retard, ce jeu constitue actuellement l'un des plus attendus, aussi bien de la part des joueurs que de la part des concurrents, effrayé par un concept inédit.

phénomène de rejet du jeu « gentil » est d'ailleurs aussi en vogue dans d'autres genres, dont l'aventure avec des produits comme Phantasmagoria ou la 11e Heure. Ils auraient très bien



pu alors se dire : bon, O. K., on prend donc le même genre de jeu, mais au lieu d'aller sauver un royaume, les aventuriers vont piller, massacrer, détruire tout ce qu'ils trouvent... Cela n'aurait pas été suffisant à faire de Dungeon Keeper un tel événement dans le monde des rôlistes micro. De réflexions en réunions, vint l'idée de placer le joueur dans la peau d'un maître de donjon, personnage clef de tout jeu de rôle. Devant le succès de produits comme Populous, Powermonger et Theme Park, dans lesquels le joueur dirigeait des populations entières, il était évident que flatter l'égocentrisme du joueur ferait mouche à tous les coups. Le concept



REJOIGNEZ LA FORCE !



Créez votre E-Mail
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois

3615 GEN4 : tout savoir sur tout !



établi et il ne restait plus maintenant qu'à peaufiner le tout. À partir de là, vinrent se greffer tout plein d'idées et même aujourd'hui encore, l'équipe ne cesse de faire évoluer le projet. Le joueur doit donc élaborer son donjon, l'agrandir et l'améliorer ; embaucher des troupes pour le protéger, trouver des richesses et surtout les garder, pour pouvoir payer ses créatures ; ajouter de nouveaux pièges ou de nouvelles salles et surtout, améliorer sa réputation. Ainsi, vous attirerez plus d'aventuriers, qui une fois occis, rempliront vos caisses avec leurs richesses et votre sol avec leurs ossements !

Toujours plus...

Prévu à l'origine pour une sortie en début d'année, le projet a été décalé de six mois pour le faire évoluer de « très bon jeu » à « jeu excellent », par l'adjonction de nombreuses options et un réglage beaucoup plus pointu de la jouabilité ! Il faut savoir tout d'abord, que la simple gestion du donjon ne sera pas chose aisée, car contrôler ces troupes maléfiques n'est pas toujours facile. Ainsi, en cas de famine, il se pourrait bien qu'un dra-

gon fasse d'un Orc qui passe son casse-croûte, malgré son appartenance à un même maître. De la même façon, certaines races ressentent une certaine animosité vis à vis d'autres, et il vaut donc mieux en tenir compte pour éviter des rixes qui feront sans aucun doute la joie de ces maudits aventuriers. Le système d'intelligence artificielle des monstres a été l'objet d'un soin tout particulier. Ils réagiront d'eux mêmes en fonction de leur environnement, transformant ce dernier si besoin est. Ainsi, un vampire élira plutôt domicile dans une salle sombre, tandis que les araignées géantes transformeront un coin poussiéreux en un repaire sinistre. En plus de vos créatures démoniaques, vous avez à votre disposition une horde d'Imps, des petites créatures humanoïdes qui s'occuperont de l'entretien de votre donjon, construiront vos nouvelles extensions, transporteront les trésors et creuseront les murs à la recherche de filon de métaux pré-

cieux. Si par contre, vous ne leur donnez pas d'ordres précis, il se pourrait très bien que d'elles même, elles construisent des parois supplémentaires ou décorent les lieux selon leurs goûts. Et croyez-moi sur parole : elles ont un goût de ch... tie ! Quant à leurs talents de mineurs, ils risquent de vous causer bien des soucis. Soit à cause de la découverte d'un tombeau abandonné, rempli de trésors si tout va bien ou de créatures surnaturelles hostiles si tout va mal. Soit par l'arrivée dans un complexe similaire au vôtre : comprenez le donjon d'un de vos rivaux maître, joué à l'occasion par d'autres joueurs humains en mode réseau !

Un donjon vivant, mais mortel !

Pour bien gérer le jeu, vous aurez droit à plusieurs vues. Du dessus, avec une légère perspective pour voir dans son ensemble toute une zone ; sur une carte pour bien comprendre la topographie locale, mais aussi (et surtout) en 3D, lorsque vous prenez le contrôle d'une créature. Vous pouvez alors déambuler dans les couloirs et éventuellement affronter vous-même ces ridicules paladins et autres « gentils » aventuriers. Comme vous pouvez le voir sur ces photos, la géométrie n'est pas non plus le point fort de ce monde, et les murs tordus de-





Partenaire KOBBY & INFONIE



Apple **COMPAQ** **IBM** **HEWLETT PACKARD** **TOSHIBA** **Twinhead**



CHAQUE JOUR UN PARTENAIRE DE PLUS : FRANCE TÉLÉCOM, GEC ALSTHOM, TECHNITRON, EU-ROFARAD, RATP, SNCF, SAP, BANQUE DE FRANCE, EDF, UNIVERSITÉ PARIS III/VII, MAIRIE DE PARIS, CNRS (PARIS, MARSEILLE), ÉCOLE DES MINES DE PARIS, RTL, LYCÉES, ...



CONFIGURATIONS PC

PENTIUM 75 Mhz
3 640 F.H.T.

(4 390 F.TTC)

PENTIUM 166 Mhz
5 771 F.H.T.

(6 960 F.TTC)



GARANTIE
5 ans *



OPTIONS DE SUBSTITUTION

DD 1G6 + 100 F TTC
DD 1,6G6 + 340 F TTC
DD 2G6 + 750 F TTC

P100 AC/ULP de P75 + 250 F TTC
P120 AC/ULP de P75 + 590 F TTC
P133 AC/ULP de P75 + 1 680 F TTC
P150 AC/ULP de P75 + 1 800 F TTC

OPTIONS

4 MO RAM(1/2) + 290 F TTC
8 MO RAM(2/2) + 590 F TTC
16 MO RAM(4/4) + 980 F TTC
Windows 3.11 + 250 F TTC
Windows 95 + 500 F TTC
Ecran 14" Non entrelacé + 1 420 F TTC
Ecran 15" + 1 960 F TTC
Ecran 17" + 3 820 F TTC

486 DX4 100
2 670 F.H.T.
(3 220 F.TTC)

5X86 - 100
2 918 F.H.T.
(3 520 F.TTC)

Micropuceur AMD / INTEL / TS, 256 Ko cache, 4 Mo RAM, disque dur IDE 850 Mo, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 1 Mo ext 2Mo CIRRUS PCI MPEG, souris 3 boutons compatible Microsoft, 2 ports séries (16550), 1 port // (EPP&ECP), boîtier moyen tour 230 W.

SUPER FUN²

MUP 161G/133S
1 1153 F.H.T.
(13 450 F.TTC)

Micropuceur INTEL P133, CARTE MÈRE ASUS P5M74N, CHIP INTEL PCISET, Plug&Play, 256Ko Cache Pipelined Burst, Flash Bios, 8 Mo RAM, disque dur 1G E IDE PIO4, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 2 Mo ext 8Mo MATROX MILLENIUM, souris Microsoft, 2 ports séries (16550), 1 port // (EPP&ECP), carte son Sound Blaster 32 PnP, lecteur CD-ROM 6X 714, enceintes 1600, écran 15" SONY 15SFII, boîtier moyen tour 230 W, (Dos+Windows) Jai Windows 95.

PENTIUM PRO SERVEUR

SUP 162G/200
12 678 F.H.T.
(15 290 F.TTC)

Micropuceur INTEL P200, CHIP INTEL PCISET, Plug&Play, Flash Bios, 16 Mo RAM, disque dur 2 Go Seagate, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, carte graphique 1 Mo CIRRUS PCI, clavier 105 touches, souris 3 boutons compatible Microsoft, 2 ports séries (16550), 1 port // (EPP&ECP), boîtier maxi tour 250 W.

MATÉRIELS

DISQUES DURS

850 Mo GT 1 080 F TTC
1 Go 1/2 Go CONNER/GT 1 180 F TTC

1,7 Go 2 Go IBM/SEAGATE 1 350 F TTC

1,2 Go SCSI 2 GT 1 870 F TTC

3'1/2 1.44 Mo SCSI 165 F TTC

MODEM (AGREE) 890 F TTC

US Robotics 14 400 externe 1 300 F TTC

LCE 28 800 externe 1 300 F TTC

CARTES MÈRES

486PC1 + IDE 499 F TTC

PERC 100/200 PnP 256MoCache 1 090 F TTC

PENTUM 75/166GS4 P5P74N 1 090 F TTC

PENTUM PRO-CPU 200 11 600 F TTC

PROCESSEURS

CPU 486 DX4-100/120/133 350 / 430 / 490 F TTC

CPU 5386 100 490 F TTC

CPU PENTIUM 75/100 660 / 910 F TTC

CPU PENTIUM 120/133 1 250 / 1 720 F TTC

CPU PENTIUM 150/166 2 390 / 3 290 F TTC

MULTIMÉDIA

Sound Blaster 16 Value IDE 280 F TTC

Shuttle Sound 16 280 F TTC

Maxi Sound 32 Wave FX 260 F TTC

GRAVIS ULTRA Sound Pro/Fp 1 040 F TTC

MAXI SOUND 32 PnP 1 040 F TTC

Sound Blaster 32 PnP 970 F TTC

Lecteur CD ROM 44X 320 F TTC

Lecteur CD ROM 44X-Direct/PIAC 530 / 630 F TTC

Lect CD ROM VEGA 970 F TTC

Lect CD ROM VEGA 970 F TTC

Lect CD-ROM TOSHIBA AX 5302 780 F TTC

Lect CD-ROM TOSHIBA AX 5302 780 F TTC

Haut parleur 6W+Casque 230 F TTC

MiroVideo20T/PIAC 2 040 F TTC

MiroVideo20T/PIAC 2 040 F TTC

MiroVideo20 5 590 F TTC

Pack MiroVideo/PIAC 32 VALUE4X 2 990 F TTC

Haut parleur Home Office 4X 1 800 F TTC

Graveur CD interne YAMAHA 5 190 F TTC

CARTES GRAPHIQUES

Matrox Millennium PCI 2M ext Rmo 1 850 F TTC

SiS Triad 64 PCI 1M ext Rmo 1 200 F TTC

Diamond 53 PCI 2M ext EDV/STB 890 / 990 F TTC

Trident 1Mo ext 2Mo PCI + MPEG 450 F TTC

3dfx Voodoo 2 1Mo ext 2Mo ext 4Mo 1 200 F TTC

3dfx Voodoo 2 1Mo ext 2Mo ext 4Mo 1 360 F TTC

1Mo 93 chips 220 F TTC

4Mo (MoTx32) 250 F TTC

8Mo (MoTx32) 590 F TTC

16Mo (MoTx32) 1 080 F TTC

ECRANS

14" couleur SVGA 2MILIPS 14C 1 820 F TTC

14" couleur SVGA 2MILIPS 024 2 050 F TTC

17" couleur SVGA 3 590 F TTC

IMPRIMANTES

HP 400 1 390 F TTC

1 250 F TTC

CANON BJ20 1 990 F TTC

CANON BJ4100 2 440 F TTC

EPSON LUSCOLOR II 3 220 F TTC

HP Laser 5L 3 320 F TTC

CANON BJ 610 3 280 F TTC

SOLUTIONS CLÉ EN MAINS

AGENCES IMMOBILIERES
PC Pentium 100+IMP+STREAMER+LOGICIELS 9 990 F TTC
12 050 F TTC

Cabinet MEDICAL
PC Pentium 100+IMP+STREAMER+LOGICIELS 14 770 F TTC
17 740 F TTC

UP S.A. (1) 46.71.17.00

Fax : (1) 46.71.76.40 75, avenue Georges Gosnat, 94 200 Ivry . M^e Mairie d'Ivry/RER C Ivry sur seine

SERVICES UP

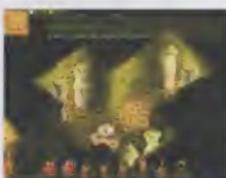
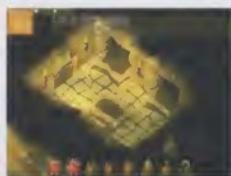
CRÉDIT à partir de 219 F pour mois pour l'achat d'un micro**

CRÉDIT-Payer dans 3 mois***

HOT LINE : 46.71.73.00

VPC : Contactez-nous pour les frais de port

Contactez-nous pour connaître le dernier tarif. Heures d'ouverture : de 19h à 12h30 et de 14h à 19h30 du lundi au samedi. Vente par correspondance : expédition France métropolitaine.
Nous consulter pour les Dom-Tom et l'étranger. *Méridien 1/3000 : 4 ans et moins d'usure, retour atelier. Possibilité de maintenance sur site et de dédi-maintenance - Nous ne prêtons pas directement la lentille du stock disponible - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires - ** Crédit d'une durée de 36 mois, pour un achat d'un montant de 5600 F TTC, sous réserve d'accréditation du dossier par la société de crédit - *** Sous réserve d'accréditation du dossier par la société de crédit.



vraient susciter quelques surprises, avec des angles morts et des recoins un peu partout, propices à de magnifiques embuscades. Ce sont surtout les jeux de lumière qui devraient ajouter un plus conséquent au produit, que cela soit pour les torches ou les sortilèges du type boule de feu. Déjà avec Magic Carpet 2, on avait pu apprécier la qualité de la 3D et les prémisses de ces jeux d'ombres et de lumières, notamment dans les souterrains, mais avec un an de travail sur cet aspect du jeu, de très sérieux progrès ont été fait. Quoiqu'il en soit, les graphismes que vous pouvez découvrir sur ces pages ne sont pas totalement définitifs en ce qui concerne les personnages tout du moins, et les dirigeants de Bullfrog n'hésitent pas à dire que Dungeon Keeper constituera le plus abouti de leurs projets au niveau technologique ! Il faut en outre préciser que les développeurs ont aussi pas mal bosqué pour optimiser les routines pour les machines moins puissantes. Le Pentium 120 n'étant pas encore à la portée de toutes les bourses.

Le Maître du réseau

Comme tout vrai jeu de rôle, le point fort sera le jeu à plusieurs, via réseau, avec des possibilités dans ce domaine qui convaincront les plus sceptiques. En effet, outre le maître du donjon, les autres joueurs constitueront le groupe d'aventuriers, parti en

quête de sensations fortes et de trésors légendaires. En tout, ce seront jusqu'à sept aventuriers qui évolueront dans les sombres couloirs, mais là encore, attention, rien ne vous empêchera de trahir vos « compères » pour piquer plus de trésors et d'objets ! En plus, entre deux visites, les plans peuvent être complètement modifiés par le maître des lieux, avec des pièces en plus ou en moins, de nouveaux passages secrets et pièges... Pluiseuses classes de personnages seront accessibles (une vingtaine),

certaines plus ou moins à l'aise avec les arcanes magiques (une trentaine de sortilèges), d'autres beaucoup plus primaires, utilisant surtout la force brute pour éliminer un adversaire récalcitrant. Il est même question de jeux réseaux, pouvant permettre à quatre maîtres de donjon et à une trentaine d'aventuriers de jouer dans une même région, mais de par les délais de production, nul n'est vraiment certain à l'heure actuelle de ce qu'il y aura vraiment dans la version finale. Et le jeu en solitaire me demanderez-vous ? Ce sera bien sûr l'ordinateur qui gérera les intrusions d'aventuriers, avec là encore un très gros effort sur l'intelligence artificielle des ennemis ! Alors préparez-vous, car le donjon de Bullfrog ouvrira ses portes mi-juin, sauf maléfices contraires ! ■



CADEAU !
un paquet de
10 cartes DBZ
par tranche de
150F d'achat !

CADEAU !

(en plus de votre)

MAGIC (Carte Magique po-

rtante de 150F d'achat !)



SCORE GAMES

MAGIC



VENEZ FETER LE 4 ème ANNIVERSAIRE

PARIS / CONSULES PARIS / CD-ROM
PARIS & ENVIRONS
PARIS 16ème
PARIS 18ème
AMIENS (80)
ANTONY (92)
ST DENIS (93)
CRETEIL (94)
VERSAILLES (78)
COMPIEGNE (60)

PARIS 6ème
PARIS 10ème
PARIS 19ème
AMIENS (80)
ANTONY (92)
ST DENIS (93)
CRETEIL (94)
VERSAILLES (78)

POITIERS (86)
TOULOUSE (31)
TROYES (10)
VERSAILLES (78)

75005 PARIS
(1) 43 290 290
(1) 43 33 68 68 (1) 43 25 85 55
(1) 44 05 00 55

75016 PARIS
galerie des Journaux
BIBLIOTHÈQUE
22 97 88 88
H20 72100 ANTONY
(1) 46 665 666
(1) 42 43 01 01

75006 PARIS
6 passage des Arènes
93200 ST DENIS
(1) 49 81 93 93

78100 VERSAILLES
44 9000 CERIZAY
(1) 39 50 51 51

+ 10 000 JEUX NEufs & OCCASIONS

PC CD-ROM

JEU PC CD-ROM NEUF

11 TH HOPPER 399

7 TH QUEST 99

ADVENT SOCCER 345

ADVENTURE 300

AIR POWER (V7) 349

ALL OUT RACER ARCADE RACING 279

ALVIN DODGET 349

ALVIN TRILOGIE 349

ALVIN COMIC BOOK 399

AMAZONE ALVINE 399

ARVILLE DE DAVID 349

ART OF WAR 349

ART OF WAR - DARKY VO 399

ASCENDANT 349

ASCENDANT 349

BAD MOJO 349

BAD MOJO 349

BEAT IT 349

BATTLEZONE 199

BORISAGE 349

BOTTLE HILL HOCKEY 95 349

BRUTUS 349

BURIED IN TIME (WIN 95) 349

CABIN CRASH 349

CHADS CONTROL 349

CHRONICLE OF THE SWORD 349

CHRONIQUE DU RESEAU 349

CIVILIZATION 2 349

COLONIZATION 349

COMMAND & CONQUER 349

COMMAND : Aces of the DEEP 349

COMING 349

CONQUEST AD YOBIA 349

CONQUEST OF THE NEW WORLD 349

CONSPIRACY 349

CONTRAST 349

CHRONICLE OF THE SWORD 349

CRUSADE NO REMORSE 349

CREATION 2 349

D 3 FOYE FRANCAISE 349

DAEDALUS ENCOUNTER 349

DARK FORCES 349

DALEK 349

Theme Hospital

Médecin malgré vous

PRODUCTIONS LTD.

Après la simulation de divinités avec Populous, puis militaire avec Powermonger et de gestionnaire de parc d'attraction avec Theme Park, c'est la gestion d'un hôpital qui vous sera proposé prochainement par Bullfrog. Simulation ou réalité ?

BULLFROG continue sur sa lancée dans un créneau qui lui a plutôt bien réussi : la gestion d'un microsystème. Le dernier en date, Theme Park, s'est en effet vendu à plus d'un million d'exemplaires par le monde, chacun voulant créer son propre parc d'attractions et faire concurrence aux Disneyland, Parc Asterix et autres Wallaby ! Il faut bien avouer que les concepteurs et les équipes de développement ont toujours réussi à nous surprendre. De par les thèmes abordés, mais aussi grâce à un humour satirique touchant à tous les coups et à une réalisation toujours plus incroyable. Le jeu fonctionne en SVGA. Cela restreint bien sûr le produit aux machines les plus puissantes (486 DX2 66 Mhz minimum), mais le résultat n'a plus grand-chose à voir avec les



précédentes productions. Le scrolling est fluide, les animations plus réalistes... La vue de votre hôpital est toujours en 3D isométrique, mais les sprites des personnages sont à la fois plus gros et plus détaillés que dans TP (Theme Park). Le jeu pourra gérer simultanément jusqu'à un millier d'individus, chacun influant sur son environnement et interagissant avec les autres personnages. Cela ira du malade qui sort de sa chambre pour aller prendre une boisson au distributeur au bout du couloir à la *Faucheu-se* qui poursuivra un malheureux patient, en passant par quelques individus qui les fâme de TP reconnaîtront immédiatement ! Comme pour TP, de nombreux sous-menus permettront de rapidement construire de nouvelles extensions à votre hôpital, d'orienter la recherche vers tel ou tel secteur ou de soigner tel maladie étrange par un traitement pas toujours très conventionnel.

Le joueur se retrouve en début de partie à la tête d'un petit hôpital de province. Tout comme dans Theme Park, le but est bien sûr de gagner le maximum d'argent et là encore, vous devrez dans un premier temps choisir l'emplacement de votre institution. Ensuite, petit à petit, vous le

développerez, vous spécialisant si besoin est dans tel ou tel domaine, pour attirer plus d'clients, de meilleures médecins ; faire des découvertes importantes, vous enrichir (comme chez nous), améliorer votre réputation pour être alors débauché par un hôpital plus important et grimper par une à une les marches vers un éventuel prix Nobel de la médecine ! S'il faut en passer par quelques bavures et bien tant pis pour vos malades : ils n'avaient qu'à rester en bonne santé !

Les malades imaginaires

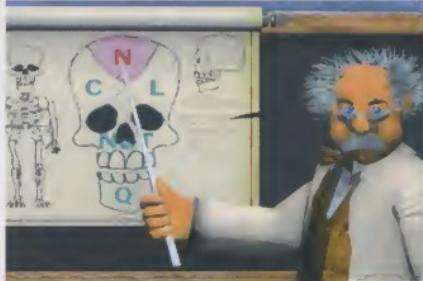
En effet, Bullfrog a mis un point d'honneur à ne pas faire de Theme Hospital un produit trop sérieux et si vous allez être confronté à des malades classiques, souffrant d'une fracture de la jambe ou d'une intoxication alimentaire, vous allez surtout découvrir tout plein de nouvelles maladies, toutes plus loufoques les unes que les autres : système pileux hyperdéveloppé, elvismania (personnes se prenant pour le King), verdicémie (individu devenu tout vert), etc. Que ce soient les maladies, les individus, les médecins ou les traitements, il s'agit de satires poussées au paroxysme et vous pouvez d'ores et déjà vous



préparer à une sollicitation constante de vos zygomatiques. Contrairement à la réalité, vous verrez très peu de sang dans votre hôpital, Theme Park étant avant tout fait pour vous distraire. Si vous préférez les salles d'opérations rouge vermeille, allez plutôt faire un tour du côté de Doom et Cie ! Si la simulation est très pointue dans la gestion et même la découverte de nouveaux traitements, il s'agit avant tout d'un jeu et plutôt que d'attirer les joueurs par des scènes sanguinolentes, Bullfrog a préféré tout miser sur l'humour et la bonne humeur. Les diverses séquences en 3D qui viennent pimenter une partie sont dans le domaine des monuments du genre, superbes et à mourir de rire, avec des personnages grotesques et des méde-

cins comme on aimerait peut-être en voir plus souvent ! Tout comme dans Theme Park, l'ordinateur gère d'autres hôpitaux voisins concurrents, faisant tout leur possible pour vous piquer clients et découvertes, de façon plus ou moins loyale. Vous devez bien sûr leur rendre la pareille, mais le plus drôle intervient bien évidemment lorsque

vous pouvez jouer en réseau. Jusqu'à quatre joueurs peuvent ainsi participer à une même épope médicale, chacun essayant bien sûr de pourrir l'existence des autres ou si vous préférez vous la jouer sympa, vous pouvez alors décider avec un collègue, de monter deux hôpitaux complémentaires, chacun se spécialisant plutôt dans un domaine. Mais tôt ou tard, vous marcherez sur les plates-bandes de votre « ami ». Avec un peu de malchance, vous en viendrez aux mains, pour finir avec le nez cassé, dans la salle d'urgence d'un hôpital, pour un stage de perfectionnement. ■



Syndicate Wars

Les tontons flingueurs

PRODUCTION LTO

Passant de l'humanitaire au crime organisé sans sourciller, Bullfrog alimente maintenant la guerre des gangs, avec la suite de Syndicate. Choisissez votre camp et écrasez ceux qui veulent barrer votre course au pouvoir.

Où sont les gentils dans cette histoire ?

LE SUCCÈS DE Syndicate n'est plus à prouver, et la suite de ce jeu de stratégie/action pointe le bout de son nez. L'histoire reprend une centaine d'années après le premier volet, alors que la Corporation EuroCorp domine le monde entier. Ce cartel économie-militaire utilise des puces informatiques intégrées à chaque individu et la technologie du *persuadotron* pour contrôler la population en lui faisant « voir » le monde tel que la Corporation le veut. Simultanément à un dysfonctionnement soudain de ces puces et donc de la mainmise du cartel sur la population, apparaissent une religion cyber fanatique dangereuse pour le pouvoir, ainsi qu'un gang de criminels surpuissants ! À la limite du chaos total, le monde est sur le point de s'écrouler sous vos yeux, tombant dans une anarchie salvatrice ou destructrice, selon les points de vue !



Cette fois-ci en effet, le joueur peut opter pour n'importe lequel de ces trois « caractères ». Soit comme précédemment, vous reprenez le contrôle de la corporation, faisant tout son possible pour rétablir son ordre ab-



sol ; soit vous devenez le chef d'un gang de criminels, profitant de la déstabilisation du pouvoir en place pour saccager et établir votre propre syndicat du crime ; soit, enfin, vous devenez le chef spirituel d'une secte fanatique pour instaurer un syndicat intégriste non moins violent que ses ennemis. Pour chacun de ces camps, cela signifiera des armes et des moyens spécifiques, le tout accompagné de missions différentes, demandant donc une approche adaptée qui pourrait presque nous faire dire qu'il y a trois jeux en un. Certaines missions possèdent même des objectifs multiples. Si en plus vous ratez certaines missions (capture d'un prisonnier, etc.) cela pourra susciter des modifications dans les missions suivantes et même en créer de nouvelles. Bref, une fois encore, l'équipe de Bullfrog nous fournit une jouabilité parfaite, un scénario et des missions dignes d'un grand jeu.

Pas si classique que cela

Le principe du jeu reste approximativement le même que pour Syndicate, le joueur dirigeant des escouades de « soldats » dans diverses missions se déroulant la plupart du





temps dans des mégapoles high-tech plutôt sinistres (une trentaine en tout). Le joueur peut à tout moment décider de diriger tel ou tel soldat, ou les scinder en plusieurs groupes, voire ne diriger que le chef, les autres suivant et réagissant selon leur intelligence et vos ordres. La vue en 3D isométrique bénéficie d'un système de rotation à 360° qui permet de voir les décors sous n'importe quel angle. La plus grosse innovation à ce niveau vient de l'interaction avec les décors, puisque le joueur peut virtuellement tout détruire, à condition d'avoir les armes nécessaires. Cela va du simple véhicule à un immeuble tout entier s'il vous en prend l'envie. Pour ce faire, ce sont près d'une trentaine d'armes qui sont

disponibles, des classiques lance-flammes et pistolet mitrailleur Uzi, aux mines au Napalm, en passant par des fils-rasoir ou des boucliers énergétiques. Comme vous vous en doutez, les effets visuels sont des plus réussis, avec des explosions

dans tous les sens, accompagnées de déflagrations aux effets assez incroyables. En outre, de nombreuses innovations viendront surprendre les joueurs, avec par exemple des écrans sur les murs des bâtiments sur lesquels vous découvrirez des mini-videos (vous vous souvenez l'ambiance dans *Blade Runner* ?). Il sera même possible de placer des caméras sur le côté d'un bâtiment pour se planquer de l'autre côté et voir tout de même ce qui se passe. Tout comme dans le premier, vous pourrez utiliser certains objets du décor, comme les véhicules. ■



Chaud, l'hiver !

Si les priorités vont aux précédents produits, n'oublions pas trois autres projets dévoilés depuis pas mal de temps, mais qui sortiront dans les mois à venir, voire en début d'année prochaine.

VOICI un des projets les plus originaux de l'équipe anglaise, avec une simulation de gestion d'écosystème sous-marin. L'histoire se situe dans le futur, alors que les rares rescapés d'une Terre ravagée par la folie humaine, se sont réfugiés avec quelques es-



Creation



pèces animales aquatiques survivantes sur une planète lointaine. Creation, entièrement recouverte par les eaux. Alors que les dauphins, orques et autres habitants des océans commencent à se réhabiliter à leur nouvel environnement apparaît une nouvelle menace : un champignon marin, véritable drogue hallucinogène pour la faune locale. Vous êtes un des « fermiers » de Creation, votre rôle étant d'assurer la survie des vôtres encore en vie grâce à l'apport nutritif de diverses espèces sous-marines. À bord d'un mini sous-marin, vous devrez donc trou-

ver de l'aide auprès des cétacés intelligents et combattre ce fléau universel : la drogue ! Attendez-vous cependant à quelques surprises de taille dans un scénario qui se révélera d'une très grande richesse au fur et à mesure des heures de jeu.

Avec des mois de recherche sur la faune et la flore marine, et un moteur 3D qu'il n'est plus besoin de vanter, Bullfrog prépare pour cet automne un produit techniquement très abouti, avec des effets graphiques et des jeux de lumière qui donneront au joueur l'impression de jouer au *Grand Bleu*. ■

Indestructibles

LÀ ENCORE, le talent des équipes de Bullfrog se retrouve dans le concept du jeu, avec comme thème les super-héros. La plupart des joueurs sur micro sont (ou ont été) des fans des Superman, Spiderman, Iron Man, X-Men et autres mutants aux pouvoirs incommensurables. Avec Indestructibles, l'idée est de laisser au joueur le soin de créer sa propre équipe de super-héros et de partir affronter concurrents et super-vilains, dans un jeu 100 % action ! Tout le monde s'est imaginé le super-héros parfait : plus rapide, capable de se rendre invisible, pouvant voler... Les super-pouvoirs n'ont comme limite que l'imagination et il en est de même pour l'aspect des héros. La technologie 3D de Bullfrog lui permet déjà de créer des super-hé-



ros d'apparence complètement différente, chaque excroissance ou membre étant complètement indépendant du reste du personnage, tant pour son apparence que pour ses réactions. Du coup, les possibilités de look et de caractéristiques de vos héros sont quasi-infinies, si ce n'est qu'un super-pouvoir entraîne bien

sûr un désavantage et une faiblesse en contrepartie : allergie à la lumière, lenteur... Pour bien commencer, le joueur devra établir sa base, de laquelle il pourra effectuer ses sorties pour sauver le monde. Il faudra donc faire attention en combattant les super-vilains à ne pas tuer trop d'innocentes victimes en pulvérifiant un immeuble ou en déclenchant un tremblement de terre : le contrôle de vos super-pouvoirs est aussi une priorité. Tout comme pour les autres productions en cours de développement, l'intelligence artificielle des ennemis intègre des algorithmes très puissants pour analyser et contrer vos techniques de combats, et au fur et à mesure de vos victoires, les ennemis découvriront sans nul doute les failles de votre stratégie guerrière ! ■

SCI

GENDER WARS

LA GUERRE DES SEXES
VA FAIRE RAGE SUR VOTRE PC



Gene Wars

VOICI enfin, un produit au thème *a priori* plus classique, mais qui bénéficiera lui aussi de la griffe Bullfrog. À partir d'un concept de wargame, les développeurs lui ont ajouté une touche de jeu à la Populous, le tout abondamment arrosé d'humour et de dérision, avec comme cerise sur le gâteau, le jeu en réseau !

Quatre races extraterrestres voient leur affrontement millénaire subitement stoppé par l'intervention d'une cinquième, largement plus puissante. Cette dernière leur retire toutes leurs armes et technologies militaires, les obligeant à faire la paix et à repeupler les planètes qu'elles ont dévastées au cours des siècles.

On n'efface pas cependant un tel atavisme guerrier en quelques années et voici donc chacune des races, repartie discrètement dans un vaste projet d'hégémonie mondiale, via la manipulation génétique et la création de créatures tuées, le tout devant rester discret. Transformer un gentil lapin en un redoutable dinosaure deviendra donc la moindre des poli-



tesses pour détruire vos charmants voisins et ce n'est qu'une des très nombreuses possibilités offertes par

la génétique ! Avec des graphismes très colorés et très fins, une vue du dessus et la possibilité de jouer à quatre en simultané, Gene Wars devrait ravir les fans de stratégie du genre Warcraft 2 ou Command and Conquer ! ■

Bullfrog surfe



Comme tout éditeur sérieux, Bullfrog possède bien sûr son propre site Internet, (<http://www.bullfrog.co.uk>) sur lequel vous pourrez découvrir les toutes dernières news et démos. Depuis sa création l'an dernier, le site a été complètement remodelé pour fournir aux utilisateurs une meilleure approche de ce lieu privilégié. Pas de fonds trop lourds à charger, ni de photos dans tous les sens ce qui permet d'obtenir une bonne vitesse d'affichage et donc

un rapport coût/qualité intéressant. Dès la page de sommaire, on peut en effet consulter rapidement un gros plan sur un produit, Dungeon Keeper en ce moment, ainsi que des pages de présentation pour chacun des produits sortis ou attendus.

Quelques pages rapidement accessibles permettent de charger les démos disponibles et surtout, pour les plus fréquents d'entre-vous, des mini films Quicktime avec des interviews et une présentation plus accrocheuse



de certains sujets ! Pour encore plus d'infos, allez faire un tour sur le site <http://www.ea.com>. ■

E.C.T.S.



Il n'y aura désormais plus qu'un seul E.C.T.S par an, celui d'automne. C'était donc la dernière édition de printemps et pour célébrer l'événement, les exposants se sont passablement lâchés. Outre des stands assez délirants, comme ceux de Philips (une énorme décharge publique) ou de ID Software (une sorte de tour médiévale), nous y avons en effet vu plus d'une centaine de jeux !

Un reportage réalisé par Éric Ernaux

Action

Si Duke Nukem 3D a incontestablement marqué le début de l'année, il semblerait que 1996 nous réserve encore quelques grosses surprises. Quake, XS, MDK... que de bons jeux d'action en perspective !

LES DOOMIENS

LIGNEE : HERETIC (RAVEN), DARK FORCES (LUCASART), DUKE NUKEM 3D (3D REALMS), ETC.

Même si de multiples jeux inspirés de Doom l'ont, grâce à de nombreuses améliorations, réduit au statut de « Grand Ancien », il reste le jeu fondateur d'un genre spécifique : la décimation en 3D subjective. Pas d'autres rencontres que des ennemis ou des objets à vocation guerrière, pas d'autre intrigue que de lutter contre des affreux, pas d'autre mission que d'accéder au niveau suivant... c'est court peut-être mais c'est bon (surtout en réseau) ! Alors, je ne vous surprendrai pas en vous disant qu'on attend impatiemment Quake, le nouveau ID Software entièrement en 3D texturée (voir la page qui lui est consacrée), mais aussi XS (Funsoft/SCI) et son optique « simulation de réseau » qui risque également de créer l'événement (voir encadré). Reste quand même un ensemble de jeux doomiens qui, sans être révolutionnaires, pourront passionner les fanatiques du genre. Nous pensons surtout à Exhumed (BMG/Lobotomy), un jeu dans



▲ Mindwarp.



▲ Sand Warriors.



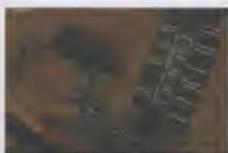
▲ Dark Crusaders.



▲ Metal Century.



▲ Amok.



▲ Hardwar.

l'Egypte ancienne truffé de prêtres fanatiques, de créatures bizarres et de piranhas (oui, vous pourrez aller sous l'eau) et Dark Crusaders (Mindscape), un Doom avec Marines du Chaos, Orcs, Skavens et autres créatures scrofuleuses issues de l'univers futuriste-médiéval de Warhammer 40 000 (un wargame « figurines » de Games Workshop). Voilà, voilà. Il y en a peu, hein ? Ben oui, c'est normal, après une phase « j'ai un clone doomien donc je l'édite... » et je me prends une grosse gamelle commerciale », les éditeurs sont devenus plus exigeants et ne retiennent désormais que les softs qui peuvent se prévaloir d'un plus et/ou d'une différence au regard des produits déjà existant.

DATES DE SORTIE

Quake - ID Software - n. c.

XS - Funsoft/SCI - juillet/août.

Exhumed - BMG/Lobotomy - novembre.

Dark Crusaders - Mindscape - juin.

LES SHOOTS 3D

LIGNEE : DESCENT (INTERPLAY), ASSAULT RIGS (PSYGNOSIS), ETC.

Il n'y a guère de différence entre ce genre et le précédent, puisque l'objectif du joueur y est également de

tout blaster pour atteindre le niveau suivant. Les jeux cités plus loin doivent cependant leur appellation « shoot » au fait que le joueur est généralement placé aux commandes (simples à maîtriser) d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule terrestre et qu'il peut le plupart du temps commuter d'une vue subjective à une vue extérieure, et cela sans perte de jouabilité. Sept softs sont attendus dans cette catégorie, tous avec environnement en 3D (évidemment) : Viper (Ocean/Neon), un shoot doté de décors superbes dans lequel vous pilotez un hélicoptère ; Goman (47 Tek/Coconuts), un jeu dans lequel vous aurez à diriger différents modèles de Goldorak ; MTV Music Game (Viacom/CIC), un mixte entre le shoot et la composition musicale (véridique !) dans lequel vous générerez des musiques en détruisant à tout



▲ Exhumed.



▲ MTV Music Game.



▲ Renegade.

va : Blam Machinehead (Core Design/US Gold), une virée explosive en véhicule lunaire tout terrain ; Mindwarrior (Maxis), un (e) « Descent (e) » dans les circonvolutions d'un cerveau malade : Nihilist I (Phillips/Bits), un soft jouable en réseau vous proposant de lutter dans une arène sphérique aux commandes d'un vaisseau spatial : et enfin Q.A.D. (Phillips), un shoot en atmosphère (survol de planètes) dont le sous-titre « The Quintessential Art of Destruction » annonce assez bien la couleur. Notons au passage que nous n'avons vu aucun « Rail Shoot », ces shoots en 3D précalculé dans lesquels vous n'avez qu'à cibler/tirer frénétiquement sur un environnement qui défile automatiquement (Chaos Control d'Infogrames, Loadstar de Rocket Science, etc.), or ça, c'est plutôt une bonne nouvelle !

DATE DE SORTIE

Océan/Neon - nocturne.
Hardwar - 47 Tek/Cocomut - fin 96.
Mindwarrior - Virgin/CIC - novembre.
Return à Jacob's Star - Core Design/US Gold - juin.
Metal Rage - Maxis - juin.
MDK - Philips/Bits - début 97.
Blam Machinehead - Philips - automne 96.

LES « MISSION FIRST »

LIGNEE : MORTAL COIL (VIRGIN), MECHWARRIOR (ACTIVISION), WING COMMANDER IV (ORIGIN), ETC.

Ce type de jeux d'action, également en 3D subjective, diffère sensiblement des deux genres précédents dans la mesure où le joueur ne progresse pas en détruisant tout ce qu'il rencontre mais en atteignant des objectifs variés fixés par le jeu : détruire un bâtiment donné, escorter des unités alliées, effectuer une reconnaissance en terrains ennemis, etc. Peu orientés « jeu en réseau », puisqu'ils sont tout à la fois construits autour d'un système de missions et dotés d'une interface plus complexe que dans les deux genres précités, les



▲ Metal Rage.

« mission first » offrent en contrepartie une meilleure intelligence artificielle (ennemis rencontrés) d'où une intéressante dimension tactique (parfois renforcée par un système de gestion d'équipe).

Au regard des produits du genre présentés à l'E.C.T.S. tous en 3D (texturée ou non), le plus original semble devoir être SimCopter, un soft signé Maxis qui vous permettra de patrouiller en hélicoptère au sein des villes que vous aurez créées dans SimCity 2000. Moins surprenants, Hardwar et Sandwarriors, tous les deux développés par Gremlin, vous proposeront de mener différentes missions en atmosphère (survol de planètes en vaisseau surréalique) tandis que Amok (Scavenger/GTI) et Metal Century (Sunsoft) vous entraîneront, comme dans Mechwarrior, au cœur d'un univers envahi par des robots de combat titaniques. Toujours dans le metal, Metal Rage (Titus) vous placera aux commandes d'un tank high-tech, seul face à l'invasion alien. Enfin, cette fois-ci dans la lignée de Wing Commander, Renegade - Return to Jacob's Star (Mindscape), la suite du premier volet, devrait sortir dans très peu de temps. Bref, du neuf et du moins neuf mais dans tous les cas des jeux qui mériteront qu'on s'y arrête (phrase creuse à vocation conclusive, c'est c'est vrai mais on ne se refait pas).

DATE DE SORTIE

Mortal Coil - Maxis - automne 96.
Hardwar - Gremlin - automne 96.
Sandwarrior - Gremlin - juillet/août.
Amok - GTI/Scavenger - n. c.
Metal Century - Sunsoft - juin.
Metal Rage - Titus - juin.
Return à Jacob's Star - Mindscape - juin.

LES INCLASSABLES

Et oui, un soft refuse obstinément de rentrer dans nos belles catégories : MDK, le dernier soft de David Perry (créateur de Earthworm Jim). En effet, il ne se contente pas de

XS

Ce jeu développé par SCI, même s'il appartient à la grande famille des doom-like, risque de perturber agréablement notre approche habituelle de ce genre de jeu. Imaginez-vous plongé au cœur d'une arène qui s'étend sur plusieurs niveaux : aucun équipement ni bonus à ramasser au sol, aucun monstre inamical mais, en revanche, trois adversaires choisis parmi soixante aux caractéristiques et équipements variés. Leur but ? Le vôtre : devenir l'unique survivant de cette confrontation à mort. Vous souhaitez en découdre rapidement et vous diriger vers votre victime à l'aide de votre détecteur intégré ? Vous envisagez de vous poster en haut d'un endroit surélevé et « sniper » le premier venu ? Vous préférez attendre que vos adversaires s'entre-déchirent avant d'intervenir ? Comme vous voulez. Sachez cependant que les arènes ne comportent pas de soins vous permettant de vous refaire une santé et qu'aucune arme ne vous permettra d'abattre un adversaire en un ou deux tirs (ah, le RPG !), deux facteurs qui incitent à une certaine prudence. D'autant plus que vos ennemis bénéficient d'une intelligence artificielle assez remarquable : ils fuient, vous courtoisent, vous attendent... bref, leurs comportements très humains vous donnent le sentiment de jouer en réseau. Du coup, vous progresserez lentement, de mur en mur, de surplomb en surplomb, toujours à couvert, toujours inquiet... vivant une tension permanente mais sourde, moins speedée que dans les doom-like traditionnels. Intéressant, non ? Il sera même possible de jouer vraiment en réseau, et cela jusqu'à quatre joueurs. Un jeu 100 % pur combat !

proposer au joueur un système de visée/tir complètement inédit mais s'offre également le luxe d'alterner différentes phases de jeu (voir les deux pages qui lui sont consacrées). Un scandale ! ■

DATE DE SORTIE

MDK - Interplay/Shiny - Noël 96.



▲ Blam Machinehead.



MDK

Helmet Ranger

Initié depuis quelques mois seulement, MDK, le nouveau projet de Shiny Entertainment, en est à un stade de développement qui permet déjà d'entrevoir un grand soft, novateur à plus d'un titre. Et ne croyez pas que nous affabulons, nous l'avons vu.

LA TRENTAINE, 1m 90, le sourire bienveillant, David Perry - le boss de Shiny - est le genre de personnage à vous expliquer « humblement » qu'il vient de découvrir la pierre philosophale. Alors, bien sûr, comme il nous est trop souvent arrivé de découvrir du plomb sous une mince couche d'or, nous avons d'abord douté. Mais après une courte démonstration et, surtout, la découverte de quelques séquences du jeu, nous nous sommes surpris à y croire. Pourtant, le scénario de base est relativement classique : isolé sur une base géostationnaire, vous - Kurt - devez sauver la Terre de la dictature d'un méchant - Günter Glut - en commençant par éliminer tous les affreux qui l'assistent, robots et humains. Vous n'êtes pas seul à lutter pour la libération de la Terre. À vos côtés : Bones, un chien à six pattes, et Hawkins, un savant frappadingue mais créatif. Ce dernier, à la manière



de Mister « Q » dans James Bond, a toujours un nouveau gadget à vous proposer : « spray anti-radar », « explosion nucléaire la plus petite du monde », etc., autant d'inventions certes intéressantes mais qui n'égalent en rien son chef-d'œuvre, « le mortier humain », un casque profilé qui contient un zoom ultra puissant doublé d'un canon laser non moins puissant. En effectuant quelques zooms successifs, vous pourrez ainsi tirer à très longue distance sans que l'ennemi visé puisse seulement détecter votre présence. Vous porterez ce casque lors des trois phases qui composent chacun des niveaux du

jeu : en atterrissant sur Terre (mines à contourner et radar à neutraliser), en vous déplaçant dans la ville-QG de Günter à la recherche d'ennemis à éradiquer, enfin, en repartant vers votre refuge géostationnaire, toujours en évitant mines et radars.

Port du casque obligatoire

Particularité intéressante : lors des phases terrestres, vous pourrez dissocier la partie « mortier » du casque et, renonçant à la fonction zoom de l'objet, obtenir alors une arme de poing. La vision du jeu change alors complètement : vous passez d'une vue subjective à la Doom à une autre, non



subjective, de dos, comme dans un jeu d'aventure/action. Cette perspective d'ensemble vous fera très probablement mieux apprécier l'esthétique du jeu : superbe environnement en 3D (SVGA 256 couleurs), réalisme ahurissant des animations du héros et des ennemis... gageons que vous ne réinstallerez la partie « canon » du casque qu'en de rares mais importantes occasions : le meurtre à longue portée. Développons cet aspect essentiel du jeu (MDK, autrement dit, Murder Death Kill) car il en vaut la peine. Lorsque vous vous déplacez dans un clone dooomien et arrivez dans un lieu, avec un ennemi dans chacun des deux angles morts qui encadrent l'entrée. Que faites-vous ? Vous trucidez le premier à bout portant tandis que l'autre vous farcit le dos aux pruneaux, puis vous vous retournez pour abattre votre agresseur. C'est la tradition « action pure », brutale, sauvage... épique aussi. Dans MDK, vous pourrez développer une approche plus tactique. D'abord parce que le système de tir à longue distance vous permettra d'éviter la plupart des situations de combat rapproché, toujours nocives pour la santé. Ensuite, parce que les dévelopeurs ont doté chacun des personnages de réactions naturelles, humaines quoi.

Comportements réalistes

Admettons donc qu'au lieu de vous jeter bêtement entre ces deux ennemis, vous montiez sur une plate-for-



me pour en « sniper » un des deux, l'autre restant masqué par un obstacle. Que fera son coéquipier ? Mmmm ? Et bien, il courra au secours de son camarade, sortira de l'angle mort dans lequel il se trouvait, et offrira ainsi son dos à votre prochaine bastos. Impressionnant,

non ? Autre exemple, vous explosez à distance la tasse de café qu'un type s'appréte à boire. Va-t-il se demander si le café n'était pas un poil trop fort puis jeter calmement l'anse qui lui reste dans la main ou effectuer un mouvement de recul et tourner la tête vers l'origine du tir, s'exposant ainsi à un tir entre les deux yeux (et ça fait mal) ? Tic, tac, tic, tac... et oui, la seconde réponse ! Voilà ce qu'il manquait à tous les jeux d'action conçus jusqu'à présent : que les personnages réagissent non seulement à votre présence mais également aux événements environnants, et cela de manière réaliste. Vous pourriez m'objecter que le système de tir à longue portée imposait presque cette évolution, les ennemis n'étant pas souvent confrontés à votre présence, il n'en demeure pas moins que, après Duke Nukem 3D et ses interactions joueur/environnement, une nouvelle avancée déterminante se profile dans le domaine des jeux d'action, et c'est tant mieux. ■



À l'E.C.T.S., ID Software s'était fendu d'un stand avec torches, tentures, dalle couverte de pointes, sol en marbre... bref, un avant-goût de Quake, le soft que nous attendons tous. N'écoutant que notre devoir, nous avons gravi une à une les marches de l'enfer, et là...

C'ÉTAIT effectivement l'enfer. Le temps de prendre en main cette morture avancée de Quake et j'étais déjà mort. Et pourtant, j'avais rapidement ramassé l'arme la plus performante du jeu (le lance-grenades, une des huit armes que comprendra le jeu fin) et tiré dans tous les sens en utilisant la souris. Mais cela n'a servi à rien, je me suis fait épargiller les viscéres à une vitesse ahurissante. Les



Gen4 : Quake, en chiffre ?

Jay Wilbur : Deux ans de développement, neuf personnes dont deux travaillant exclusivement sur la partie technique - le moteur 3D. Voilà.

Pourquoi des armes modernes dans un univers médiéval fantastique ?

J. W. : Et bien au début, nous avions pensé faire un héros dans le genre Viking, avec des combats rapprochés de partout. Or, il s'est avéré que ce n'était pas vraiment fun. Nous sommes donc revenus à des armes de tir et à un héros plus contemporain.

Pourquoi avoir changé de technologie ?

J. W. : Nous voulions faire un Doom qui offre au joueur de nouveaux degrés de liberté. Dans Quake et son environnement en 3D texturée, il peut désormais regarder dans tous les sens, en haut, en

Quake aux pruneaux

zombies m'ont projeté des morceaux de bidoche qu'ils s'arrachaient à eux-mêmes et resurgissaient du sol alors que je les croyais morts, euh, enfin... plus morts. D'énormes canidés à la mâchoire particulièrement fournie en crocs me bondissaient dessus pour me gober la tête. Des humains aux yeux fous, probablement possédés par le Démon, lâchaient sur moi leurs dobermanns « dressés pour tuer » (couché le chien, couchééééé...). Des tortugolodites musculeux m'écrasaient leur masse sur le crâne avec un enthousiasme qui faisait plaisir à voir. Ah ça, c'est sûr, ils se la sont donnée sur ma pomme, les superbes monstres en 3D texturée conçus par ID ! À tel point que quand Jay Wilbur, le boss d'ID Software, m'a dit que la version finale comporterait vingt monstres différents - contre 12 pour la version shareware - judicieusement répartis dans 30 niveaux de jeu, j'ai failli avoir un malaise. Je me suis quindi même ressaisi quand il m'a annoncé qu'on pourrait également jouer en réseau ou sur le Net et cela sans ces hor-

ribles créatures carnassières... mais pour immédiatement reculer dans une indicible angoisse : 16 joueurs, même dans les immenses niveaux qui comporte désormais le jeu, voilà qui réserve de sévères palpitations ! Les Deathmatch que vous mènerez sur Internet risquent même d'atteindre des sommets en matière de tension nerveuse car vous n'y jouerez pas que votre vie (virtuelle) mais votre place parmi les meilleurs « Quakiens » mondiaux. En effet, les concepteurs ont eu une idée qui devrait assurer à ce jeu un succès international : des serveurs connectant ensemble des joueurs de même niveau. Le principe est simple : vous remportez un Deathmatch sur un serveur et hop, celui-ci affiche un code d'accès vous permettant d'accéder à un autre serveur sur lequel vous ne rencontrerez donc que des joueurs ayant également remporté un Deathmatch. Au gré des victoires (et des serveurs), vous pourrez ainsi atteindre la consécration ultime : devenir « The best one ». Il fallait y penser, non ? ■

Condensé d'entretien avec Jay Wilbur



sans fin : obtenir l'affichage de jeu le plus rapide possible pour un PC « normal ». Cela dit, nous ferons également une version pour carte accélératerice 3D.

Il ne vous reste plus qu'à faire des jeux « cinématiques » !

J. W. : Ah oui les beaux jeux qui ne présentent aucun intérêt ludique : un bel écran, barre espace, un bel écran, barre espace (rires). Non, nous les laissons à d'autres...

À quels jeux jouez-vous au boulot ?

J. W. : Nous avons adoré Dark Forces, un grand jeu. Mais aujourd'hui nous jouons exclusivement à Quake. J'adore les deathmatches : action rapide, tuer ou être tué, toujours en action... le jeu pur ! C'est d'ailleurs pourquoi nous avons développé la dimension Network... pour des deathmatches à l'échelle planétaire ! ■

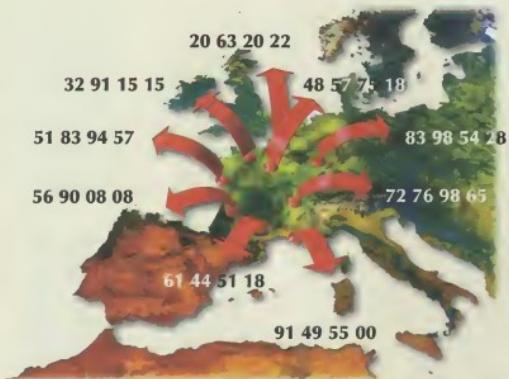
bas, partout... et en plus, c'est beau. Nous faisons d'abord des jeux qui nous plaisent et plaisent aux joueurs, si cela passe par une nouvelle technologie, pourquoi pas ?

Cette technologie est quand même au centre de Quake.

J. W. : Oui, la partie « technologie » de Quake a même fait l'objet d'une quête

Internet 9 fois moins cher !

À Lyon, Marseille, Toulouse, Rouen, Bordeaux, Lille, Nantes et Nancy...



L'assurance d'une connectivité Internet de haute qualité.

Les parisiens ne sont plus les seuls à pouvoir se connecter à Internet ! **Planete.net**, déjà présent dans la capitale, vient de mettre en place des accès dans les circonscriptions tarifaires des villes de : **Lille, Rouen, Nantes, Bordeaux, Toulouse, Marseille, Lyon et Nancy** afin de réduire le coût des communications dû à la distance... (voir Bottin France Télécom).

Consultez le site Planete.net (<http://www.planete.net>) pour connaître, en fonction de votre indicatif téléphonique, votre point d'accès le plus proche.

Matériel et logiciels nécessaires : un modem 14400 ou 28800 bps, les logiciels applicatifs et un Macintosh LC III minimum ou un PC 486 minimum (8 Mo minimum). C'est tout !

Tous les logiciels applicatifs pour vous connecter et vous abonner à Internet sont disponibles sur le CD-Rom des magazines *Univers Mac*, *Génération PC*, *PC Fun* et *CD Loisirs* en vente en kiosque. Vous pouvez également l'obtenir en envoyant un chèque de 30F à : Pressicom - 5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex, et en précisant au dos du chèque, «Kit Planete» ainsi que la version souhaitée : «Mac», «Windows 3.11» ou «Windows 95».

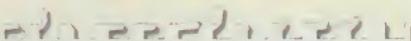


<http://www.planete.net>
e-Mail : info@planete.net
① (1) 49 88 63 93 (numéro sur Paris)

Si vous possédez un
abonnement Internet, autre
que Planete.net, venez tester le
confort Planete.net en vous
connectant au
36 68 53 89*

2,23F TTC/min

Abonnez-vous «en ligne» dès à présent !



Abonnement Numéris :

490 F ht par mois

Abonnement Planete B :

79 F ttc par mois

Avec 10 heures de connexion gratuites
puis 34,90 F ttc/heure

Abonnement Planete C :

199 F ttc par mois
Connexion illimitée !

Arcade

Vous trouverez à Londres, des salles monstrueuses qui mêlent petits jeux de foire désuets et ce qui se fait de mieux en matière de jeux d'arcade.

Ces derniers seront-ils demain sur votre bel ordinateur ? Ben, euh...

Il n'existe que deux critères pour définir les jeux micro que vous pourriez retrouver dans une salle d'arcade. D'une part, un apprentissage très rapide, donc des principes de jeu simples et une interface facile à maîtriser. D'autre part, un jeu qui ne s'inscrit pas dans un continuum (comme un jeu d'aventure ou d'action) mais recommande au début à chaque nouvelle partie, ces parties étant toujours en temps (très) limité.

BEAT'EM UP

LIGNEE : SUPER STREET FIGHTER (GAMETEK), PRIMAL RAGE (TIME WARNER INTERACTIVE), MORTAL KOMBAT (PROBE/ACLAIM), ETC.

Bon, vous connaissez le principe : deux énormes « warriors » bardés de pouvoirs spéciaux se mettent sur la tronche dans une arène en mesure de contenir leurs violents ébats.

Grand Theft Auto

L'originalité de ce jeu ne réside pas dans son principe de base, étonnamment archaïque. Diriger divers véhicules.sprites en vue aérienne n'a, en effet, rien de particulièrement « in ». Par contre il devrait être assez sympathique de descendre d'un véhicule pour emprunter un autre, du genre « tiens, je vais troquer mon tricycle contre un tank ultramoderne », de détruire tous les bâtiments environnants ou de rouler sauvagement sur des piétons suicidaires, sans oublier tous ces adversaires contrariants (ordinateurs ou humains) à bousculer d'urgence dès que l'occasion s'en présente. Bien sûr, il faut voir le résultat final, mais les créateurs de Lemmings peuvent-ils faire un jeu sans que le plaisir ludique soit au rendez-vous ? Mmmm ?



▲ Megarace 2.



▲ Demon Driver.

Après l'époque des sprites VGA et du scrolling différentiel (au mieux), semble être venu le temps des rires et des chants, dans l'île aux enfants c'est... euh, non, oups, pardon, désolé... semble désormais s'imposer une période « SVGA », voire « 3D texturée ». Pour le SVGA, on pense à Xenophage, développé par Apogee, un beat'em up assez classique dans la forme mais qui présente l'originalité d'opposer des aliens pas franchement anthropomorphes. Et pour la 3D texturée, le jeu « made in console » que nous attendons tous : Toshinden et ses effets de caméra hallucinants, parfaitement fluides en VGA sur un modeste Pentium (ouais, quand même...).

DATES DE SORTIE

Newphage - US Gold/Apogee - août.
Toshinden - Funsoft - juin.

COURSES ET CAR CRASH

LIGNEE : DESTRUCTION DERBY (PSYGNOSIS), SCREAMER (VIRGIN), WIPEOUT (PSYGNOSIS), ETC.

A lors là, c'est une débauche de courses diverses et variées qui nous tombent dessus. Pas de simula-



▲ Scorcher.

tions comme IndyCar Racing (Virgin) ou F1 Grand Prix (Microsoft), avec mout paramètres réalisistes à prendre en compte, mais des softs speedés, pas prise de casque, bref, des jeux d'arcade.

Commençons par les « Car Crash », ces jeux de course dans lesquels il



▲ Opposite Lock.



▲ ICR.



► Fire and Klawd.



The Race ▲



◀ SWIV.



► Pinball Construction Kit.

s'agit soit de froisser de la tôle et d'alimenter ainsi les stocks d'un ferrailleur pendant une décennie (genre Destruction Derby), soit de blaster vos p'tits camarades à l'aide de tirs, missiles et autres joyeusetés délétères (dans la lignée de Hi-Octane). Que nous proposent donc les éditeurs pour

nous soulagé de nos pulsions agressives ? Et bien, tout d'abord, **Death Drome** (Viacom/CIC), un soft en 3D dans lequel, à bord d'un véhicule terrestre, vous poussez/blastez vos concurrents dans un environnement ouvert, c'est-à-dire sans route ni aire de jeu limitée. Ensuite, dans le même genre mais plutôt en circuit fermé : **Tunnel B1** (Atmos/Neon). Enfin, toujours dans la catégorie course/shoot mais dans un style graphique plus fun : **Opposite Lock** (Telstar), un jeu qui autorise quand même l'interconnexion de 32 personnes en réseau. Dans le registre « pousse ton tas de boue ou j'te recustomise à grands coups de race-chocs », vous aurez également **The Race** (Warner



▲ Tunnel B.



Blast Chamber. ▼



▲ Megarace 2.

Speed sans voiture en face, mais bon, comme nous n'en avons pas vu grand-chose... Par contre, nous savons tout sur Megarace 2 (Mindspark/Cryo), un jeu en 3D d'une esthétique ahurissante mais dont l'optique « circuit très fermé » avec quelques embranchements quand même nous incite à une certaine prudence. Enfin, pour finir, saluons l'arrivée des deux-roues avec Demon Driver (Philips/Haiku Studio), une course de moto « pro Perfecto » et Scorcher (Scavenger/GTI), plutôt dans l'esprit futuriste de Tron (le film culte de Walt Disney).

DATE DE SORTIE

Pathé Home - Vision/CIC - novembre.
Saturn 93 - Ocean/Neon - juin.
Shaw's Lure - Telstar - fin 96.
The Siege - Warner Interactive/
 Terratronics - septembre.
U.F. - Merit Studies - automne 96.
Virtual Reality - DGM/DMA Design -
 octobre.
U.T. Football - Merit Studies - automne 96.
Mysteries - Mindscape/Cryo - juin.
Marshall Mathers - Philips/Haku Studio -
 fin 96.
Monkey - Scavenger/GT II - n. c.

▼ Xenophage.



▼ Death Drome.



The Race. ▲

LES AUTRES

Il y en a d'autres, bien sûr, pas forcément inclassables mais en nombre insuffisant pour qu'on leur consacre une catégorie entière. **Hyperblade** (Activision), un jeu en 3D non texturé, s'apparente à un Rollerball hyperviolent et speedé. Toujours du même éditeur, **Blast Chamber** confrontera jusqu'à quatre joueurs au sein d'une salle pivotante, leur but étant de récupérer un cristal puis de le placer dans un « transmetteur » avant qu'une bombe interne les réduise en bouillie pour chat.

Firo et Klawd (BMG/Interactives Studio), un jeu d'arcade toonien en 3D isométrique, vous fera incarner deux frics (un gorille et un chien anthropomorphes) en lutte contre de multiples gangs urbains. Enfin, **SWIV** (SCI), devrait nous faire renouer avec un genre en voie de disparition : le shoot'em up en vue isométrique classique mais beau.

Ah oui, j'oublierai. Fort de son expérience, 21st Century Entertainment, a décidé de sortir un éditeur de flipper : **Pinball Construction Kit**. Une nouvelle qui devrait remplir de joie tous les fans du genre. ■

DATE DE SORTIE

Hypnospace - Activision - juillet.
Impact Games - Activision - décembre.
Iron & Steel - EMG/Interactives
 Studios - octobre.
NARS - SCI - fin '96.
Bright Entertainment - 21st Century - septembre.



▲ Hyperblade.

Sport

Le sport en chambre, c'est plutôt cool. Mais non, je ne parle pas ici du rituel auquel vous vous adonnez tous les jours/mois/années (rayez la mention inutile) mais des jeux de sport sur micro ! Qu'est ce que vous pouvez avoir l'esprit mal placé...



▲ Olympic Games.



▲ Complete Tennis.



▲ Olympic Games.



▲ Brian Lara Cricket 96.

Telstar prépare pour l'été Onside, un jeu de foot qui pourrait sérieusement concurrencer les fameux Fifa 96 d'Electronic Arts et Euro 96 de Gremlin, la suite d'Actua Soccer. Par rapport à ses adversaires, Onside possède déjà l'avantage d'inclure une partie management, vous permettant de gérer votre équipe au mieux (ou au pire, comme le PSG...), en la choisissant parmi quatre premières divisions européennes, à savoir française, allemande, anglaise et suédoise. Vous pourrez aussi définir votre propre division à partir de toutes les équipes disponibles. Plus qu'un simple soft de management, Onside se distingue aussi par la qualité de ses graphismes. Vous pouvez changer la position de la caméra et zoomer ou dézoomer à loisir. Au niveau de la vitesse d'animation, le soft semble aussi fluide qu'un Actua Soccer, même en SVGA. Et si les joueurs sont représentés par des sprites, plutôt que modélisés en 3D, les mouvements apparaissent comme très détaillés et réalistes. Option originaire, vous pourrez définir des tactiques pour vos joueurs et ensuite en tester l'efficacité à l'entraînement en salle. En bref, voilà un soft que les fans de foot devront surveiller de très près à sa sortie.



SI L'E.C.T.S ne nous a pas fait crouler sous les simulations sportives, celles-ci s'annonçaient plutôt d'excellente qualité, avec deux softs qui renouent agréablement avec un genre quasi oublié, le jeu multiépreuve. Ainsi, **Olympic Games** (US Gold) vous proposera 15 épreuves aussi variées que le 100 m, l'haltérophilie, le tir à l'arc et l'éscrime. Entièrement en 3D polygonaux, avec des décors texturés du meilleur effet, ce jeu vous offrira la possibilité de « compétitionner » jusqu'à huit joueurs en réseau. Chic alors ! **Dale Thompson's World Class Decathlon** (Interactive Magic), autre son titre à rallonge, vous proposera également plusieurs épreuves (10 très précisément), sans 3D cette fois-ci mais avec quelques phases de « stratégie » (entraînement, préparations, conseils aux athlètes) qui reposeront votre clavier

et/ou joystick des brutalités que vous lui ferez subir par ailleurs. Voilà pour les jeux multiépreuves. Passons maintenant aux « monos », avec pour commencer **Complete Tennis** (Telstar), un jeu en images digitalisées qui, il faut l'admettre, a peu de chance d'égaler Sampras Extreme Tennis. En plus, contrairement au soft de Codemaster, il sortira longtemps après la fin de Roland Garros, ce qui constitue quand même un très lourd handicap (ouais, d'accord, il y a Wimbledon, mais bon). Si vous préférez les crampons dans les rotules aux smashs dans les... (censuré), Telstar vous a concocté **Onside** (Telstar), un foot avec deux équipes de onze sprites qui courrent dans tous les sens (voir encadré). Enfin, pour ceux qui apprécient le cricket, ce sport très anglais beaucoup plus accessible au débutant que le base-ball (je sais de quoi je

parle, j'y ai joué et en plus je n'étais pas mauvais... ouais, je sais, vous vous en contrebattez les truffes, mais je tenais à vous le dire, non parce que à la rédac, je passe pour avoir la motricité perfectible, or cek nest kg pasdh vraifg), oui, donc pour ceux qui apprécient le cricket, Codemaster sort prochainement **Brian Lara Cricket 96**, un soft dont on ne sait d'ailleurs pas s'il sera distribué en France, mais ce serait dégueulasse, parce que moi... (Ndr : un mot de plus et c'est le tir de RPG. Ndr : (silence). Ndr : bien). ■

DATE DE SORTIE

Olympic Games - US Gold - juillet.
Onside (Sampras Extreme Tennis) - Interactive Magic - juillet.
Complete Tennis - Telstar - juillet/août.
Decathlon - Telstar - juillet/août.
Brian Lara Cricket 96 - Codemaster - juillet.

Simulations

Combien parmi vous ont approché une simulation de vol ? Très peu. J'en étais sûr. Et bien, vous avez tort : piloter un Fokker au-dessus d'immenses champs de bataille, ça change du vide spatial de Wingco IV.

LES SIMULATEURS

LIGNÉE : RED BARON (DYNAMIX),
EF 2000 (DID)

Quand un soft a la prétention de reproduire un modèle de pilotage existant - commandes et réactions de l'engin - on parle alors de simulation. Mieux, si ce soft offre au joueur la possibilité de descendre quelques Barons Rouges ou Messerschmitt Bf 109, de pousser une Lotus dans les rails de sécurité ou de voler la vedette à Damon Hill, on parle également de jeu. Reste que le réalisme recherché par les développeurs implique un apprentissage souvent (très) long de la part du joueur et, de ce fait, le genre n'intéresse que de dangereux fanatiques (Fred, par exemple). Les simulations présentées à l'E.C.T.S. étaient rares. Cela dit, une nette évolution semble se profiler à l'horizon en matière de mapping au sol. Novalogic, pour commencer, a développé un nouveau système de « rendering » qui succède à Voxel Space. Plus gourmand en puissance puisque le joueur devra disposer d'un Pentium et 16 Mo de Ram pour profiter pleinement de ses nouvelles potentialités.



▲ Armored Fist.



▲ Comanche 3.

Voxel Space 2 dotera toutes les simulations Novalogic d'une plus grande profondeur de champ (ligne d'horizon) ainsi que d'un rendu du sol et des nuages beaucoup plus fin (voir encadré). Comanche 3, une simulation d'hélico militaire, et Armored Fist 2, une simulation de tank, tous les deux développés par Novalogic devraient être dotés de ce nouveau système. De son côté, Empire intégrera dans Flying Corps (conflits aériens lors de la Première Guerre mondiale) des zones entières de cartes extraites d'archives internationales : photos aériennes de villes, de zones de bataille... les fondus devraient apprécier ! Ils apprécieront sans doute aussi de pouvoir piloter un Albatross DIII, un Fokker Dr I Triplane ou un Camel, tout dans un environnement en 3D (640x480) truffé d'ennemis dont l'intelligence artificielle a été améliorée (au regard de Dawn Patrol, leur précédent soft). Ouais, je sais, cela fait beaucoup d'infos en une seule phrase, mais je survole comme un fou, après tout le sujet s'y prête.

Restent Air Warrior 2 (Interactive Magic), plutôt esthétique mais qui semble loin d'être finalisé, 1943 : European Air War (Seconde Guerre Mondiale), un soft attendu depuis longtemps que Microprose dissimule jalousement, et M.I.A (Warner In-



▲ Air Warrior.



▲ M.I.A.

teractive), une simulation d'hélico pendant la guerre du Vietnam parsemée de scènes vidéos fictives mais « bouleversantes ». ■

DATE DE SORTIE

RED BARON	- Novalogic - h.c.
EF 2000	- Novalogic - h.c.
Comanche 3	- Empire + octobre.
Armored Fist 2	- Interactive Magic - septembre.
Flying Corps	- Novalogic - h.c.
M.I.A.	- Warner Interactive - septembre.

Voxel Space 2

Avec le nouveau Voxel, vos terrains deviennent plus fins (même de près), les couleurs plus « smooth », les horizons plus lointains... Voxel Space 2, l'essayer c'est l'adopter !



BERMUDA SYNDROME

Disponible début juin
en version française*!

"Les décors splendides ne sont rien,
en comparaison de l'animation
des personnages et des monstres"
(Hit Gen4)

"Pour tout dire, c'est magnifique.
Tout cela nous a rendus éperdus
d'admiration. Sera-ce le nouveau
plus beau jeu du monde ?"

(CD Loisirs)

"Bermuda Syndrome est
à ce jour le meilleur jeu
de plateforme / aventure
disponible pour Windows"

(Joystick)

• CD ROM PC

Windows 3.1 et Windows 95

• Inclus : un CD audio
"La Musique Symphonique"

*Dialogues en anglais sous-titres en français



A LABEL OF MUSICPARK ENTERTAINMENT

Package & artwork design © 1995 BMG Entertainment. All rights reserved.
© 1995 MusicPark Entertainment, a division of MusicPark Multimedia.

PlayStation™ is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Brand names and product names are trademarks of their respective companies.
Distributed by BMG Interactive Entertainment, a unit of BMG Entertainment.

<http://www.musicpark.com/>



Stratégie



▲ Deadlock.

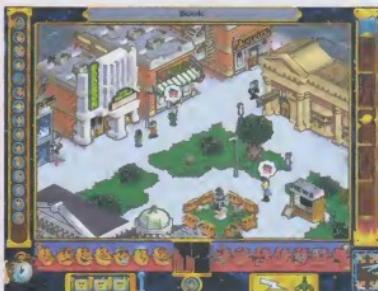
Nous avons regroupé dans cette catégorie tous les jeux qui nécessitent la mise en œuvre de schémas de développement, de tactiques militaires, de stratégies de conquête, bref, d'une réflexion à moyen terme. Certains d'entre eux n'excluent pas des actions à court terme, rapides, presque réflexes (je pense ici à C & C et Warcraft II) mais, même dans ce cas, ces actions trouvent encore leur origine dans des principes tactiques.

GESTION

LIGNÉE : SIM CITY (MAXIS), THEME PARK (BULLFROG), MACHIAVELLI THE PRINCE (MICROPROSE), ETC.

Dans ce genre de jeux, le joueur doit élaborer une stratégie de croissance, observer certains paramètres d'évolution et mettre en œuvre des procédures correctrices. Sont également rattachés à cette catégorie les jeux structurés autour d'échanges marchands genre « j'achète et je revends plus cher ailleurs ». Trois produits seulement : Capitalism (Interactive Magic), un soft en-vai de paramètres économiques et

▼ Citizens.



Ceux qui ont découvert avec ravissement C & C et Warcraft II seront ravis d'apprendre que les éditeurs s'intéressent de plus en plus à ce genre de jeux.

Certes, pour l'instant, ils n'innovent pas des masses, mais demain...

financiers. Star Trader (Mindscape), un jeu d'échanges galactiques non dénué d'une dimension wargame et, plus amusant, Citizens (Microprose), une sorte de Theme Park dans lequel vous devez veiller à satisfaire les besoins de chacun de vos citoyens en les observant dans la rue, en suivant leurs parcours de vie, en lisant dans leurs pensées, bref, en vous mêlant de ce qui ne vous regarde pas.

DATE DE SORTIE

Capitalism - Interactive Magic - Juin.
Star Trader - Mindscape - Juin.
Citizens - Buckwater Affairs - Microprose - n. c.

WARGAME « TOUR PAR TOUR »

LIGNÉE : X-COM (MICROPROSE), BATTLE ISLE (BLUEBYTE), ALLIED GENERAL (SSI), ETC.

Parmi les jeux qui ont découvert avec ravissement C & C et Warcraft II, les clones se multiplient à grande vitesse. Ainsi, pour prendre un exemple, les humains vont jouer les premiers puis ce sera au tour des aliens. Il en est de même pour les bons et les méchants, l'œuf et les épiniards, les « A » et les « B », les Spirou et les Zorglub, les... BLAOURCH (Ndr : désolé, nous avons du l'abattre au RPG. Le reste du reportage avec un autre rédacteur). Euh, oui, toutcelapourdître (excusez moi mais un morceau de bidochon bloquant la barre espace) que le genre attirent surtout les nostalgiques des wargames « plateaux », il ne se développe pas, et cela malgré un passage

normal vers des graphismes SVGA plus agréable à l'œil (eh... à propos d'œil, c'est quoi ce truc sur le pavé numérique). Pourtant, Offensive (Ocean) se propose, avec une interface et des principes de jeu simples, de mettre le wargame (Seconde Guerre mondiale) à la portée de tous tandis que Risk (Hasbro), le jeu de plateau édité jadis par Kennet Parker, sera prochainement adapté sur PC, avec plein de zoulies scènes de combat en 3D.

Quant au genre « Civilization », il fait lui aussi des émules avec Deadlock (Warner Interactive/Accolade) et Fragile Allegiance (Gremlin), l'action de ces deux softs se déroulant dans un avenir lointain, sur des planètes également lointaines. À noter que si tous les deux sont superbres (SVGA) et offrent la possibilité de jouer en réseau, seul le premier intègre d'emblée une intéressante option Internet.

DATE DE SORTIE

Offensive - Ocean - Juillet.
Risk - Hasbro - n. e.
Deadlock - Warner Interactive/Accolade - Juin.
Fragile Allegiance - Gremlin - automne 96.

WARGAME « TEMPS RÉEL »

LIGNÉE : SYNDICATE (BULLFROG), COMMAND & CONQUER (WESTWOOD STUDIO), WARCraft II (BLIZZARD), ETC.

Depuis le succès hallucinant de Command & Conquer et de Warcraft II, les clones se multiplient à grande vitesse. Ainsi, pour prendre un exemple, les humains vont jouer les premiers puis ce sera au tour des aliens. Il en est de même pour les bons et les méchants, l'œuf et les épiniards, les « A » et les « B », les Spirou et les Zorglub, les... BLAOURCH (Ndr : désolé, nous avons du l'abattre au RPG. Le reste du reportage avec un autre rédacteur). Euh, oui, toutcelapourdître (excusez moi mais un morceau de bidochon bloquant la barre espace) que le genre attirent surtout les nostalgiques des wargames « plateaux », il ne se développe pas, et cela malgré un passage

Chaosphere

Terratools est une équipe de développeurs allemands spécialisés dans la 3D professionnelle (pour la télévision et le cinéma). Il était donc logique que tôt ou tard, ils se lancent dans le jeu vidéo. La surprise vient de leur maîtrise de la programmation, puisque Chaosphere est, à ce jour, ce que nous avons vu tourner le plus rapidement sur un PC. Le jeu en lui-même se rapproche d'un *Command & Conquer...* si ce n'est que le monde est représenté en 3D. Vous observez le terrain comme bon vous semble à partir de votre base, et vous pouvez commander des troupes au sol ou dans les airs. Mieux encore, à tout moment, un clic souris permet de rentrer dans n'importe quel appareil, et même de le diriger. Dans ce cas, le jeu bascule un instant dans le domaine de l'arcade, mais pas de panique, la stratégie prime.



thers), le jeu de conquête éclair dont nous avons à peu près tout dit, devrait bientôt sortir, ce qui constitue quand même une assez bonne nouvelle. La ligne « Syndicate » (Bullfrog), avec sa perspective 3D isométrique, connaît elle aussi de multiples prolongements avec *Deadline* (Psygnosis/Millenium), un jeu dans lequel vous dirigez/maniez un commando anti-terroriste, *Gender Wars* (Funsoft/SCI), une lutte acharnée entre hommes et femmes, et *Super Heroes* (Microprose), un combat entre... super héros.

Par ailleurs, *Destiny* (Interactive Magic), proche de Civilization (course à l'évolution), se présente comme un jeu jouable en solo, network et modem, mais en 3D temps réel ! Enfin, pour ceux qui désespéraient de pouvoir jouer à *Warhammer Fantasy Battle* (Mindscape) sous Windows 3.1, la version « avant Win95 » devrait bientôt s'afficher dans votre magasin micro préféré.

ring (Microprose), très fidèle au jeu de cartes de Wizards of The Coast, donc très beau ; *Tracer* (7th Level), un jeu de réflexion rapide en 3D isométrique dans lequel vous devez progresser en appariant des dalles de couleurs : *Joe's Apartment* (Viacom/CIC), un soft complètement fou inspiré d'une série américaine (voir encadré) et, enfin, *Chaosphere* (Warner Interactive/Terratools) qui s'annonce déjà comme un produit phare de la rentrée (voir encadré). ■

DATE DE SORTIE

Cluedo - Hasbro - n.c.
Monsters For Civilization - Microprose - n.c.
Frontier - 7th Level - juillet.
Joe's Apartment - Viacom/CIC - septembre.
Chaosphere - Warner Interactive/

Joe's Apartment

Le film va sortir en septembre, le jeu devrait suivre, et il est fort probable que les deux remportent un énorme succès. Mais peut-être avez-vous déjà vu à la télé cet hilarant extrait dans lequel des milliers de cafards s'effondrent sur la donzelle que Joe tentait de séduire ? Non ? Et, bien, ne croyez pas que nous soyons dans la quatrième dimension, Joe vit en osmose avec ses cafards, il était donc normal que ces derniers s'intéressent de près à sa nouvelle conquête et fassent basculer le plafonnier à partir duquel ils matraquaient avidement la situation (un large décolleté assez affriolant). Dans le jeu, vous serez Joe et devrez gérer au mieux la sécurité, le confort et la propagation de vos nouveaux zamis. Je sens qu'on va rire.

LES INCLASSABLES

Encore et toujours des inclassables avec *Cluedo* (Hasbro), une adaptation très « vidéo » du célèbre jeu de Parker ; *Magic The Gathe-*



Aventure

Hou là, quelle masse de produits ! Beaucoup de jeux d'aventure, de tous les genres, de tous les styles, truffés de notables évolutions... l'année 96 sera très « aventure » ou ne sera pas !



▲ Martian Chronicle.



▲ Sato City.

AVENTURE/ACTION

LIGNÉE : ALONE IN THE DARK (INFOGRAPHES), BIOFORGE (ORIGIN), FADE TO BLACK (DELPHINE SOFTWARE), ETC.

Cette catégorie du genre « aventure », en pleine expansion, a bénéficié d'une multitude d'apports techniques et esthétiques dont nous pourrons bientôt profiter, et cela dans la joie et la bonne humeur. Les personnages et créatures abandonnent leurs contours ronds/cubiques pour adopter des formes plus fines, plus conformes aux canons morphologiques actuels. Les animations deviennent de plus en plus réalistes et diffèrent plus nettement d'un person-

nage à un autre (un démon ne se déplace pas comme un zombie, ni un homme comme une femme) grâce, entre autres, à la technique « motion capture » (ehu... et pour les zombies ?). Les textures « matière » (métal, pierre, bois, tissus, etc.) se généralisent, avec des effets d'ombre et de lumière souvent gérés. Les mouvements de caméra (changement de plan, plongées et contre-plongées, etc.) ne reposent plus exclusivement sur la position de votre personnage dans un lieu (telle position = tel plan, comme dans Bioforge) mais dépendent plus directement de ses actions, d'où une mobilité et un dynamisme du cadre que va au-delà de ce qui se fait aujourd'hui dans les (bons) films d'action.

Bref, demain, vous allez voir débarquer sur vos moniteurs une masse impressionnante de jeux d'aventure/action dont la plupart s'annoncent époustouflants, passionnants et dotés d'une bonne jouabilité. A commencer par Tomb Raider (US Gold/Core Design) qui semble à lui seul résumer toutes les avancées techniques du genre et Death Trap Dungeon (US Gold/Core Design) dont on espère beaucoup que le ramage rapportera au plumage (voir encadré). Citons également Aeon Flux (CIC/Viacom/Cryo), un jeu structuré par missions-niveaux comme dans Fade To Black... sauf que vous y incarnerez une jeune femme au look très

Death Trap Dungeon

Directement inspiré par un « livre dont vous êtes le héros » écrit par Ian Livingstone, l'auteur du célèbre Sorcier de la Montagne de Feu, ce jeu d'aventure/action développé par Domark va sans aucun doute créer l'événement. En effet, il ne se contente pas de présenter les mêmes qualités que Tomb Raider au niveau « gestion de caméras » mais en se situant dans un monde médiéval fantastique, il offrira également au joueur la vision cauchemardesque de démon, dragon et morts vivants aux animations spectaculaires. Alors, certes, nous n'avons pas pu évaluer la jouabilité de ce soft présenté en démo tournante, mais si elle s'avère à la hauteur de celle de Tomb Raider, Death Trap Dungeon risque de faire mal... très mal.

« cuir » ; Sato City (Merit Studios), un cyber-thriller aux graphismes stupéfiants ; Snow Crash (CIC/Viacom), une plongée dans un monde virtuel très mal fréquenté et enfin The Divide : Enemies Within (CIC/Viacom), une aventure dans laquelle vous devez récupérer votre coéquipier perdu dans l'espace.

PARTIE DE SORTIE

Death Trap	- US Gold - novembre.
Death Trap Dungeon	- US Gold - septembre.
Snow Crash	- CIC/Viacom/Cryo - novembre.
The Divide	- Merit Studios - automne 96.
Enemies Within	- CIC/Viacom - septembre.
Death Trap	- Cyan - octobre/novembre.
	CIC/Viacom - novembre.

AVENTURE MYSTIENNE

LIGNÉE : MYST (BRODERBUND), FRANKENSTEIN (INTERPLAY), SHIVERS (SIERRA), ETC.

I existe une catégorie « Myst » : vue subjective avec déplacement step by step (saut d'un écran à un autre), superbe environnement en 3D texturé, inventaire réduit (souvent un seul objet), énigmes logiques mobilisant des indices dispersés dans l'espace et/ou le temps, solitudeangoissante et mystérieuse (donc pas ou peu de dialogues), univers fascinant à haute teneur en dépaysement oni-



▲ Timelapse.



▲ Snow Crash.



▲ The Divide : enemies within.

rique. Si cette veine a été largement exploitée hier, ce type de jeux d'aventure semble moins attirer les éditeurs aujourd'hui. Dans le genre, on devrait pourtant atteindre des sommets avec *Lighthouse* (Sierra), un jeu d'aventure qui s'inspire largement de l'univers mystique tout en le prolongeant admirablement (voir encadré), ainsi que *Timelapse - Ancient Civilizations* (Philips/GTE Entertainment), un fascinant périple au cœur des civilisations égyptienne, maya et anasazi (ancêtres des Hopi et Zuni, indiens d'Amérique (Note d'Olivier : cela va dire beaucoup de choses aux amateurs de X-Files).

Tomb Raider

Ce jeu d'aventure/action conçu par Core Design s'annonce bien, et même très bien. Et pas seulement parce que, en 3D vue extérieure, vous pourrez contempler les formes sculpturales de l'« Indiana Jane » que vous incarnerez, mais parce que ce soft a été entièrement pensé pour apporter au joueur un maximum de confort ludique ainsi qu'une profusion d'impacts visuels. En effet, s'il appréciera sûrement le réalisme des animations et la beauté des décors, le joueur sera littéralement sidéré par la gestion « caméra » de *Tomb Raider* : chaque action engagée entraîne un ajustement automatique et optimal de l'angle de vue ! L'héroïne courre en brandissant un gun de la main droite ? Le cadrage se déplace sur la gauche pour mieux laisser voir ce qu'elle vise. Elle regarde en haut ? La vue recule en contre-plongée découvrant ainsi une immense et superbe grotte aménagée. Saute-t-elle ? La caméra la suit dans son élévation puis s'arrête et se décale pour mieux voir sa réception sur le sol, un genou à terre. C'est efficace, impressionnant, dynamique, vivant et surtout, d'une parfaite jouabilité. Bref, dire qu'on attend ce jeu d'aventure/action est un pâle euphémisme, on le guette fébrilement.



▲ Aeon Flux.

Toujours dans la série « univers étranges et mystérieux », devrait également sortir *The Martian Chronicles - Adventure Game* (CIC Vidéo / Simon & Schuster Interactive), un jeu inspiré des Chroniques Martiennes qui, si tout se passe bien, pourrait bien connaître le même succès que le livre dans les collèges et lycées, R. Bradbury étant pratiquement le seul auteur de SF à avoir franchi les portes de l'institution scolaire. ▶

DATE DE SORTIE

LightHouse - Sierra - juillet/août.
Vieillesse - Ancient Civilization - Philips - automne.
The Martian Chronicles - CIC - juillet/août.





▲ Synergist.

► MOVIE ADVENTURE

LIGNEE : DAEDALUS ENCOUNTER (VIRGIN), PHANTASMAGORIA (SIERRA), ETC.

Cette catégorie se distingue par la présence de nombreuses scènes non interactives, de type filmique ou dessin animé, qui agrémentent systématiquement le jeu, donnant à l'ensemble une unité cinématographique. Souvent dotés d'une intrigue linéaire, les aventures filmiques proposent généralement deux modalités de progression au joueur : une gestion opportune de l'inventaire et/ou la résolution de « puzzles ». Bizarrie : alors qu'on pouvait s'attendre à une explosion du genre, ce dernier était peu représenté à l'E.C.T.S. Cela ne signifie pas que la vidéo soit absente des jeux d'aventure, loin de là, mais les éditeurs semblent encore préférer de vrais jeux enrichis de scènes filmiques plutôt que des films agrémentés de phases de jeu... à moins, bien sûr, qu'on ne nous ait présenté que les plus prometteurs du genre. Outre *Urban Runner*, le thriller speedé de Sierra, on attend en effet avec une impatience fébrile *Une Poupée pleine aux As* (Philips/Beam Software), un soft emprunt d'une am-



▲ Zombieville.



▲ Hanna Barbera.

biance « polar » très prononcée (façon James Ellroy) et *Hanna Barbera* (Ocean), un jeu dans lequel vous aurez le plaisir de retrouver Satanas, Fred Flintstone et même Scoubidou, bidoooooouuu !

DATE DE SORTIE

Urban Runner - Stern - Juin.
Une poupée pleine aux As - Philips - Octobre.
Hanna Barbera - Ocean - n. c.

AVVENTURE TRADITIONNELLE

LIGNEE : THE DIG (LUCAS ART), GABRIEL KNIGHT 2 (SIERRA), SHANNARA (VIRGIN), ETC.

Attention, aventure traditionnelle ! Ne signifie pas sans imagination ou sans nouveauté ! Cette catégorie regroupe simplement tous les softs qui répondent, comme les tous premiers jeux du genre, à deux critères précis et cela quelque soit le style adopté (classique, toons, BD, etc.) ou le mode graphique mis en œuvre (dessins, images en 3D, photos digitalisées). *Primo*, qu'il soit ou non présenté à l'écran, le personnage incarné se déplace et agit à travers un ensemble de plans fixes. *Secundo*, le joueur progresse dans l'intrigue à travers deux modalités : en discutant avec moult individus et en utilisant (avec pertinence) divers objets préalablement ramassés. Si on en juge par la quantité des produits présentés répondant à ces critères, le genre, loin



▲ Une Poupée pleine aux As.

de disparaître, serait plutôt en expansion. On ne peut que s'en réjouir, car si quelques-uns d'entre eux dégagent une impression de déjà-vu, la tendance est très nettement aux « plus ». Plus d'esthétique, avec des graphismes presque toujours en 3D et/ou en SVGA. Plus de richesse et de durée de vie, grâce à des intrigues qui multiplient les orientations et les dénouements possibles. Plus de foisonnement visuel, avec l'insertion désormais systématique de séquences cinématiques. Que de « plus » ! Au niveau de la production globale, on peut même constater une extension

Down in the Dump

Développé par Haiku Studio, ce jeu entièrement en 3D gavé de scènes cinématiques risque de complètement vampiriser le public porté sur les jeux d'aventure traditionnels. Débordant de dialogues teintés d'humour « non-sense », truffé de situations (et d'animations) comiques, cette histoire de famille Fenouillard échouée dans une décharge publique nous a séduit à plus d'un titre. Graphismes très originaux (genre « les Crados » en 3D), interface confortable, scènes cinématiques hallucinées, et humour omniprésent... on l'attend plus qu'impatiemment (oserais-je hasarder un « poil aux dents » ? Allez, non).



▲ Star System.



▲ Urban Runner.



▲ Ace Ventura.



► Bud Tucker in Big Trouble.

des univers de référence proposés : polar, SF, médiéval fantastique, horreur, cartoons... il y en aura pour tout le monde ! Shootez-vous à *Synnergist* (21 First Century) dont l'intrigue se déroule dans une mégalopole pourrie par la criminalité. Trainez vos guêtres du côté de *Philip Marlowe : Private Eye* (CIC Vidéo/ Simon & Schuster Interactive), une aventure policière dans un style graphique très BD. Téléportez-vous vers *Star System* (Telstar/Twilight), un jeu qui vous propose tout simplement de voyager dans le passé pour éviter l'extinction de l'espèce humaine. Partez en croisiade dans *Vanished Powers* (Ocean), un soft en 3D isométrique qui vous plongera au cœur d'une intrigue très arthurienne (Roi, Princesse, magie et quête d'un objet mystique). Galopez en direction de *Kingdom O'Magie* (Funsoft/SCI), une aventure médiéval comique dont on attend toujours la version française. Visitez *Zombieville* (Synopsis) dont l'intrigue proche de celle de *La Nuit des Morts Vivants* (un très grand film de Romero) et les graphismes 3D hauts en « coulure » risquent de vous putréfier... pétillant. Zigomatez avec *Down in the Dump* (Philips/Haiku Studio), un soft déifiant entièrement en 3D dont l'action se situe dans une décharge publique (voire encadré). Dévorez *Orion Burger* (US Gold), une *toons adventure* dans laquelle vous devrez éviter d'être transformé en hamburger pour alien. Incarnez le personnage déjanté de *Ac Ventura* (7th Level) dans une aventure complètement loufoque. Sauvez - par ordre de difficulté - un scientifique, le monde et la virginité.

LightHouse



Aussi beau que Myst mais plus « animé », plus conforme aux attentes actuelles en matière de zoulies scènes cinématiques (plus, toujours plus), LightHouse devrait ravir tous ceux qui, s'étant longuement adonnés au soft de Broderbund, désespéraient de revivre une aventure aussi enchanteresse. L'intrigue commence par un baby-sitting qui tourne mal : l'innocent bébé dont vous avez la charge est enlevé. Jusque là, vous ne voyez aucun lien avec Myst et c'est normal, mais si j'ajoute que vous le gardiez dans un phare érigé sur un îlot (les îles, cela ne vous dit rien ?), que d'étranges créatures ailées à l'ossature métallique semblent impliquées dans le rapt, que les décors extérieurs et intérieurs - entièrement en 3D - dégagent une trouble atmosphère d'étrangeté et de mystère... vous hurlez alors « ça va être génial », et il y a de fortes chances que vous soyez dans le vrai.



▲ Vanished Powers.

de votre grande sœur dans **Bud Tucker in Double Trouble** (Funsoft/Merit Studios). Quel choix, non ? Bon, pour la grande sœur, nous en avons rajouté, mais quand même !

DATE DE SORTIE

Vision City - 21 First Century - juillet.
Philips - Accordeur - juillet/août.
- CTC Vidéo - juillet/août.
Sat Vision - Telstar - début 97.
Swing Vision - Ocean - juill/k.
Monogram - Ocean - Funsoft -
septembre.
Monogram - Psygnosis - septembre.
Europe on the Screen - Philips - fin 96.
Europe 1000 - US Gold - septembre.
Star Visions - 7th Level - juillet/août.
Gold Editions - Star Visions -
Funsoft - n. c.



NORMALITY

**Rebelle toi
pour la
bonne cause**



PC-CD Rom

Version Française



SafeCraker

Comment récupérer un document compromettant ? SafeCraker tient la réponse : retrouvez le coffre-fort dans lequel il se trouve puis piétez-le, déchiquetez-le, brûlez-le et bouffez les cendres ! Bon, avant d'en arriver à cette satisfaction orgasmique, il va quand même falloir vous infuser une série d'énigmes pas piquée des hanchetons. Cela dit, le principe est connu et éprouvé, pas de surprise en vue... ah si, pardon, le Quicktime VR ! Grâce à cette technique, même si vos déplacements s'effectuent toujours par saut (c'est-à-dire où l'ont prévu les développeurs), vous pouvez regarder l'environnement 3D qui vous entoure avec une totale liberté (en bas, en haut, à gauche, partout) puis agir directement sur les objets qui arrêteront votre regard, le tout à l'aide de la souris. Sympa non ? Et puis ça change des plans fixes du genre Myst...



▲ Azrael's Tear.



▲ Monty Python' ...



▲ Sentient.

► LES INCLASSABLES

Et pour finir, une série de jeux d'aventure qui semblent n'avoir été conçus que pour détruire tout effort de catégorisation : les inclassables.

Monty Python's Quest for the Holy Grail (7th Level) est en fait l'adaptation du film *Sacré Graal* en version ludique déjantée. Le principe semble assez similaire à celui d'un jeu d'aventure classique mais, par décret du Roi, un soft inspiré des Monty Python est inclassable, forcément inclassable. **Hopkins F.B.I** (SCI) combine des phases d'aventure traditionnelle (mousais...) et des phases à la Doom (re-mousais...). **SafeCraker** (Warner Interactive), plutôt classique, doit sa place dans les inclassables à la nouvelle technique d'affichage qu'il utilise : le QuickTi-

me VR (voir encadré). **Realms of The Haunting** (Gremlin), une lutte contre le retour des ténèbres, et **Azrael's Tear** (Mindscape), une « quête du Graal », sont dotés d'une interface de type « Ultima Underworld » avec des déplacements libres en 3D subjective. **DJ Fresh** (Telstar/Abstract Studios) se présente, lui, comme une sorte de Krafton et Xunk ou de Cadaver (deux anciens jeux en 3D isométrique) dans un monde



▲ Realms of the Haunting.



▲ Star Trek Generation.

complètement fantaisiste, le joueur devant tout à la fois combattre et résoudre diverses énigmes pour progresser. **Scrycraft** (Activision), une enquête au sein de la C.I.A., est entièrement structuré autour de petits jeux de réflexion (utilisation de techniques d'investigation) agrémentés de quelques rares séquences d'action. **Star Trek Generation** (Microprose), qu'on attend déjà depuis un certain temps, mêle aventure en 3D subjective et vol spatial. Enfin, **Sentient** (Psygnosis), propose au joueur d'enquêter au sein d'une station orbitale dans laquelle tous les personnages, dotés d'une personnalité, se déplacent, discutent entre eux et complotent dans votre dos. Vous devrez donc discuter mais également écouter aux portes, et ça, vous allez adorer ! ■

▼ DJ Fresh.

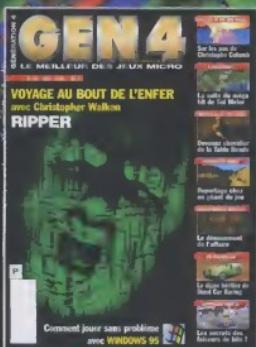


DATES DE SORTIE

Aladdin's Castle & Quest for the Blue Genie	- 7th Level - juin.
Mark of the Ninja (SCI) - fin 96.	
Myst 2 (U.S. Gold) - Warner Interactive - mi-juin.	
Frontiers! The Return (Gremlin)	- automne 96.
Aladdin's Fate (Mindscape) - juin.	
Alien 3 (Telstar) - mi-juin.	
Star Trek Generations (Activision) - juin.	
Star Trek Generations (Microprose) - automne 96.	
Sentient (Psygnosis) - octobre.	

ABONNEZ-VOUS À GEN4

**26 F LE NUMÉRO
SEULEMENT
AU LIEU DE 38 F**



**Entrez dans l'espace
intersidéral des jeux micro**

ET EN PLUS, GRÂCE À L'ABONNEMENT :

- ➡ Je reçois mon magazine où je veux.
- ➡ Je ne subis pas les augmentations.
- ➡ Je gagne du temps ET de l'argent :
30% de réduction sur le prix de vente au numéro.

(CD-Rom livré sous pochette souple.)

OUI, je m'abonne à Génération 4 accompagné de son CD-Rom pour 11 numéros au tarif exceptionnel de :

290 F

(au lieu de 418 F)

➡ étranger : 370 F

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays :

Je paye par : chèque bancaire mandat lettre
 virement postal pour l'étranger (n° de compte 0147899R020)
 CB  exp. fin : /

Date :

Signature (des parents pour les mineurs)

Coupon ou photocopie à renvoyer accompagné de votre règlement à:
Abonnement Génération 4, 36 rue de Picpus, 75012 Paris. (Tél. : 43 42 00 60)

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant sur écrit.

Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

Bombe : Moins de 50 %	À oublier
★ : De 50 à 69 %	Faut voir...
★★ : De 70 à 79 %	Pas mal
★★★ : De 80 à 84 %	Bon
★★★★ : De 85 à 89 %	Très bon
★★★★★ : De 90 à 94 %	Excellent
★★★★★★ : Plus de 95 %	Mythique

TOP DU MOIS

NORMALITY	HIT	ERIC	FRÉDÉRIC	DIDIER	OLIVIER
DEUS	HIT	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
WARCRAFT 2	HIT	★★★★	★★	★★★	★★★
SETTLERS 2	HIT	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
WITCHAVEN 2	HIT	★★★	★★★	★★	★★★
WORLD RALLY FEVER	HIT	★★	★★★	★★★	★★★
SFPD HOMICIDE	HIT	-	★★★	★★	★★★
STARFIGHTER 3000		★★	★★	★★	★★
AFTER LIFE		★★	-	★★	★
SECRET MISSION		★★	-	★★	★★

LA RÉDAC EN FOLIE

Ce mois-ci, la rédac a trouvé un nouveau prétexte pour torcher le bouclage : l'arrivée de la version finale de Duke avec celle de nouveaux pigistes innocents...



Stéphane Lavoisard,
poste restante

Depuis que Stéphane s'occupe des hors-séries CD Charme, la rédaction se posait quelques questions... Hors, Julot, notre secrétaire de rédaction adorée, reçoit un jour un p'ti anonyme contenant un CD-Rom de c... charme, lui qui n'a jamais de courrier ! Soudain, Stéph se précipite sur l'infourneau et lui arrache le CD des mains en hurlant « C'est à moi ! C'est à moi ! ». Maintenant tout est clair : Stéph se sert honteusement de nous comme boîtes à lettres pour recevoir ses CD préférés... Depuis qu'il est banni de la rédac, il se console en jouant à Duke Nukem 3D et Normality.

Eric Ernaux,
joue les Gulliver

Depuis sa dernière visite médicale, la vie d'Eric a complètement changé. Rendez-vous compte, en passant sous la toise il eut la surprise de lire 1m 80, alors qu'il pensait piétiner à 1m 78 ! Aussitôt, il a fait refaire sa carte d'identité, son permis et son passeport pour officialiser son nouveau statut. Chaque fois qu'il parle à quelqu'un, il le toise maintenant de haut, très haut, sauf peut-être Olivier qui le ramène à une échelle de valeurs plus réaliste... Malgré tout, il persévère en se prenant pour Gulliver à Deus, et rétrécit tout le monde à Duke Nukem 3D.



Cédric Gasperini,
et un bizuth, un !

À la rédac, l'arrivée d'un nouveau pigiste tout beau tout frais est toujours un grand moment d'émotion. Ainsi Cédric, après avoir testé Witchaven 2, eut le malheur de nous avouer qu'il préférait largement Duke Nukem 3D. L'inconscient, Aussitôt, Olivier, Eric et Fred lui ont proposé une petite partie en réseau, en toute fraternité. Pour résumer l'horreur, pendant deux heures le pauvre Cédric s'est fait virtuellement rétrécir, glacer, épapiller, écharper, et sauvagement piétiner. Pour soigner son orgueil flêtri, Cédric s'entête encore à jouer à Duke et Witchaven 2.

BOULANGER

Cette rubrique vous est présentée
en partenariat avec les magasins Boulanger.

TOP JEUX DE RÔLE

- N° 83 Stonekeep Interplay ****
- N° 83 Entomorph S.S.I. ***
- N° 84 Anvil Of Dawn New World Comp. ***
- N° 80 Dungeon Master 2 Interplay **

TOP SIMULATION

- N° 87 Warbirds I. Creations *****
- N° 82 EF 2000 Ocean *****
- N° 80 Mechwarrior 2 Activision *****
- N° 88 ATF Electronic Arts ***
- N° 86 Silent Thunder Sierra ****

TOP STRATÉGIE

- N° 88 Civilization 2 Microprose *****
- N° 85 Warhammer Battle Mindscape *****
- N° 84 Warcraft 2 Blizzard *****
- N° 83 Steel PanthersSSI *****
- N° 80 Command & Conquer Virgin I.E. *****

TOP ACTION

- N° 87 Duke Nukem 3D US Gold *****
- N° 86 Wing Commander IV E. A. /Origin *****
- N° 83 Rayman Ubi Soft *****
- N° 82 Worms Ocean *****
- N° 79 Hi-Octane Electronic Arts *****

TOP SPORT

- N° 82 Destruction Derby Psygnosis *****
- N° 81 The Need For Speed Electronic Arts *****
- N° 86 Manic Karts Virgin *****
- N° 83 Sensible WOS Time Warner I. *****
- N° 78 Virtual Pool Interplay *****

TOP AVENTURE

- N° 87 Chronomaster US Gold *****
- N° 86 The Dark Eye Warner I. E. *****
- N° 85 The Beast Within Sierra *****
- N° 85 Les Guignols Canal + *****
- N° 83 The Dig LucasArts *****

Frédéric Marié, frère d'arme

Fred est intenable depuis l'arrivée à la rédac d'un compatriote breton. Longtemps isolé face à l'invasion normande personnalisée par notre auguste maquettiste, il a accueilli le nouveau venu avec moults chants folkloriques, crêpes au Grand Marnier et autres spécialités alcoolisées qui brûlent l'estomac. Pendant des jours, ils ont échangé blagues salaces en original et clins d'œil complices. Seule ombre au tableau ce frère de sang est un xd@# de consolueux... Pour faire face à cet affreux coup du sort, Fred se défoule avec la version finale de Duke et de SFPD Homicide.



Olivier Canou, Bulldozer bondissant

Comme chaque année, Olivier se prépare fébrilement au grand marathon du salon de l'E3. Ainsi, il envoie ses pigistes lui chercher divers accessoires de survie : couteau de Rambo, patins à roulettes, baume pour les pieds et pain d'épice pour son goûter. Pour parfaire sa condition physique, il emmène aussi chaque matin ses rédacteurs faire un footing à travers les locaux de la rédaction, brandissant fièrement un fanion Gen4 et ahantant des chansons de Marines. En attendant le grand départ, il peaufine ses techniques de survie en jouant à Deus et Duke Nukem 3D.

Didier Latil, abuse du Pastis

Depuis que Didier est parti se prélasser dans le Sud, on a pu noter un certain relâchement dans son travail. Pas dans la quantité ni la qualité, non, mais l'apparition de termes de plus en plus... crus laissent penser qu'il fonctionne maintenant plus au Pastis 51 qu'au Coca-Cola light. Ainsi, sur la fusion Infogrames-Ocean, il proposait fièrement un titre primésautier où un tatou s'adonnaît à certaines pratiques sexuelles sur un dauphin... Eh oui, nous aussi, ça nous désole. Quand même, dans ses rares moments de lucidité, Didier rêve qu'il joue à Normality et Deus.



Deus

Le joyau de Silmarils

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : SILMARILS.

GENRE : SIMULATION D'AVENTURE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIX : ENVIRON 350 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX2-66,
8 Mo, CD 2X.

Ce n'est pas tous les jours qu'un nouveau genre de jeu, riche en innovations, arrive sur nos écrans ! À la fois jeu d'aventure, doom-like, jeu de rôle et simulation de survie en terrain hostile, Deus risque fort d'étonner les joueurs les plus blasés.

Deus



Oh, mais tu as de grandes dents ! Serait-ce pour mieux me manger ? En attendant, bouffe ! C'est du pruneau !



La petite maison dans la prairie...

Le loyer est pas cher, mais attendez de voir le proprio...



MÊME SI Deus est un jeu très réaliste qui propose une gestion complète du corps humain, il n'est heureusement pas question d'incarner un frêluquet asthmatique capable de s'enflammer au moindre courant d'air. Certes, vous devrez surveiller votre petite santé, mais comme vous êtes un chasseur de primes rompu à toutes les techniques de survie, vous serez largement capable de faire face aux situations les plus critiques... Et rassurez-vous, il y en aura.

Nous sommes en 2165. L'Alien World Exploration, un organisme militaire chargé d'explorer les planètes inconnues, s'est rendu compte que les criminels les plus dangereux prenaient la fâcheuse habitude d'échapper à la justice en se réfugiant sur des planètes fraîchement découvertes. Au lieu de les laisser prendre une retraite paisible, l'AWE, pas commode, a décidé de les mettre hors d'état de nuire par les Deus, des mercenaires surrentraînés. Vous apparteniez évidemment à ce corps d'élite, et vous êtes envoyé sur Alcibiade dans le but d'éliminer les dangereux terroristes qui s'y sont réfugiés.

Voici sans aucun doute votre toute première victime. N'oubliez pas de fouiller la case ▶ derrière lui.



Dans la base, vous aurez aussi ▲ affaire à des robots. Visez juste, ne faites pas comme moi !

◀ Sous ce masque de bête se cache le chef des cannibales. Vous trouverez une cassette dans ses affaires ! High-tech, le mec !

Parachuté au milieu d'une jungle hostile, avec une trousse à pharmacie succincte, un ordinateur de bord, un petit kit de survie et quelques objets, vous allez rapidement vous apercevoir que votre mission n'est vraiment pas gagnée d'avance. Premier objectif : lutter à coups de poings contre un punk pour lui faucher son poignard. Deuxième objectif : compléter votre trousse à pharmacie et récolter de la nourriture en fouillant les environs. Une fois remis de vos émotions, l'heure de l'exploration sonnera et vous n'aurez plus qu'à vous jeter courageusement dans l'aventure.

Même pas mal ! Aie...

Quelle surprise ! D'abord, si le système de combats et de déplacement est emprunté aux doom-like (3D subjective, possibilité de lever et baisser la tête, de sauter, de ramper), vous allez vite vous apercevoir que la gestion physiologique de votre personnage ne ressemble à rien de connu. Pas moins de trois écrans permettent de garder votre santé physique et morale au beau fixe : l'ordinateur vous informe sur votre état général (température, tension artérielle, anxiété, fatigue, douleur, etc.), la trousse à pharmacie met à votre disposition un véritable arsenal médical (seringue, bandages, garrots, anesthésiants, sérum, médicaments divers) et un « vestiaire » vous permet de changer de tenue en fonction de la température extérieure... Parce qu'en plus, m'sieur est douillet et lorsqu'il n'écoute pas sa maman et qu'il oublie

de se couvrir, m'sieur attrape des angines ou des rhinites ! Mais rassurez-vous, Deus n'est pas réservé aux étudiants en médecine : si, comme moi, vous ne savez pas à quoi peut bien servir l'hypotenseur ou l'atropine, le manuel vous l'expliquera très bien. Et oui ! Fini les combats bourrins et les médikits : désormais, vous devrez soigner vos blessures et vos maladies, comme tout le monde ! Non mais.

Même si les combats sont les situations les plus dangereuses, un certain nombre d'éléments extérieurs parti-



▲ Pour désactiver les capteurs situés dans certaines zones, abaissez le petit levier, à la base du radar.



▲ Ce pterodactyle ne fera plus de mal à personne... Snif, pauvre pterodactyle. Je suis un monstre... Je me dégoûte...



► Un moment difficile : sauter dans ce puits. Vous risquez de passer beaucoup de temps au fond !



▲ Dites bonjour au propriétaire de la maison. Il a dû faire une indigestion d'épinards...

cipent également à l'usure de votre personnage : chutes, morsures de serpents, froid, gaz, sables mouvants, hydrocution... Ce qui vous donne un choix de morts tout à fait varié : syncope, épuisement, asphyxie, empoisonnement, incinération, overdoise (?) et même - si vous abusez de la boisson -, coma éthylique. Il n'y a pas à dire, le réalisme particulièrement fouillé de Deus en fait un jeu très différent des autres.

Restons sereins...

Le temps étant lui aussi pris en compte (une minute de jeu réel équivaut environ à une heure de survie), vous avez intérêt à ne jamais oublier ce qui, jusque là, n'avait jamais été pris en compte dans les doom-like : la soif, la faim et le sommeil. Non seulement vous devrez soigner vos blessures, mais en plus, il est chaudement recommandé de surveiller les facteurs de folie et d'anxiété. Si votre personnage a enchaîné plusieurs combats difficiles, qu'il manque de repos, qu'une blessure lui fait atrocement mal, ou qu'il est soussalimenté, vous pourriez très vite en perdre le contrôle : il se mettra alors à courir dans tous les sens, complètement déboussolé ! Dans ce cas, foncez sur les calmants et piquez un petit somme.

Vous l'aurez compris : la simulation du corps humain et de survie très pointue donne lieu à des situations tout à fait incroyables. C'est par exemple la première fois que l'on peut s'amputer d'un membre gangrene-



né ! Ceux qui avaient joué à Robin son Requiem (un précédent jeu de Silmarils qui était tout de même moins diversifié) seront un peu en terrain connu, puisqu'il proposait déjà un système de survie déjà très évolué. Cependant, Les bandages, les injections, et les points de suture ne sont pas l'essentiel du jeu : ils permettent juste d'accomplir votre mission de manière réaliste. Comme Alcibiade n'est pas une planète tout à fait colonisée, vous allez vous heurter à des habitants plutôt inhospitaliers. Et lorsque je dis inhospitaliers, c'est un euphémisme ; homme-lézards, cannibales, robots, ils semblent n'avoir qu'une idée en tête : vous épailler aux quatre coins d'Alcibiade façon puzzle. Heureusement, vous allez rapidement trouver de quoi leur tenir tête : hache, poignard, arc, lance, mi-



► Pour vous faire un joli déguisement, récupérez la fourrure du monstre et déployez vos talents de couturière !

JEUX PC	
11 TH HOUR v1	299 F
3D ULTRA PINBALL nf	285 F
ADVANCED AIR RACE v1	285 F
ADVANCED TACTICAL FIGHTER v1	335 F
AFTER LIFE v1	Télé
ANGEL OF DEATH v1	335 F
ANGEL OF DEATH v2	335 F
ANGEL DEVOID v1	329 F
ANVIL OF DAVID v1	305 F
ARMED ASSAULT v1	285 F
ASIAN ASSAULT v1	379 F
ARE YOU AFRAID OF THE DARK nf	379 F
ASSAULT RIGS nf	290 F
BATMAN v1	309 F
BATTLE ISLE 3 v1	345 F
BATTLEGROUND ARDENNES nf	335 F
BATTLESUIT v1	335 F
BIG RED RACING nf	295 F
BRAD DEAD 13 v1	295 F
CHAKRA v1	309 F
CHRONICLES OF THE SWORD nf	285 F
CHRONOMASTER nf	285 F
CIVILIZATION 2 nf	329 F
COIN COLLECTOR Operation Survival v1	329 F
COMMAND & CONQUER v1	329 F
CONGO v1	309 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD v1	359 F
CRUSADE v1	329 F
CRUSADE 2 - NO REMORSE v1	329 F
CYBERIA 2 nf	329 F
CYBERIMAGE	335 F
D	299 F
DESSENT 2 nf	305 F
DESTRUCTION DERBY nf	285 F
DESTRUCTION DERBY 2 nf	290 F
DUKE NUKEM 3D v1	285 F
DUNGEON KEEPER nf	390 F
EARTH SIEGE 2 nf	295 F
ENDERBANE 1 et 2 nf	135 F
EF 2000 (ITX 2) v1	299 F
FI 1 GRAND PRIZE 2 v1	340 F
FIRE IN THE HOLE v1	299 F
FANTASY GENERAL nf	329 F
FAST ATTACK v1	275 F
FEAR v1	299 F
GABRIEL KNIGHT 2 (THE BEAST WITHIN) v1	369 F
GENDER WARS nf	329 F
GRANITE AND GLASS v1	329 F
HOUR OF DARKNESS VI	74 F
HEXEN (HERETIC) 2 v1	299 F
ICONECT v1	299 F
IMPACT ENGINEERING 2 nf	285 F
KINGDOM O'MAGIC nf	329 F
L'AFFAIRE MORLOV v1	299 F
LAWLESS v1	299 F
MORTAL COIL nf	265 F
NBA JAM nf	329 F
NEED FOR SPEED nf	349 F
NEED FOR SPEED nf	319 F
NEED FOR SPEED nf	327 F
PHANTASMAGORIA v1	379 F
POLICE QUEST SWAT v1	349 F
PRO PINBALL THE WEB nf	265 F
RADICAL RUMBLE v1	299 F
REBEL ASSAULT 2 nf	345 F
RED GHOST v1	329 F
REINFORCED MASTER LU v1	329 F
RIPPER v1	339 F
RISE OF THE ROBOTS 2 v1	329 F
SCREAMER v1	240 F
SECRET MISSIONS nf	269 F
SECRET MISSIONS 2 nf	279 F
SOCIAL WORLD OF SOCCER v1	299 F
SHANNARA nf	275 F
SHELLSHOCK nf	329 F
SHIVERS v1	349 F
SILENT ASSAULT nf	349 F
SILENT THUNDER nf	295 F
SIMON THE SORCEROR 2 v1	299 F
SIMON THE SORCEROR 3 v1	299 F
STONEKEEP v1	329 F
TEK WAR v1	285 F
TIME WARRIOR / FUTURE SHOCK nf	319 F
TERRA NOVA v1	319 F
THE DARK EYE v1	339 F
THE DARK EYE v1	339 F
THIS MEANS WAR v1	329 F
THE FIGHTER COLLECTOR v1	295 F
TOP GUN v1	329 F
TOBIN'S PASSAGE v1	325 F
URBAN RUNNER (Lest in Town) v1	389 F
WADDER v1	319 F
WARHAMMER nf	345 F
WING COMMANDER IV v1	390 F
WORMS v1	249 F
Z v1	285 F

AUTRES TITRES : NOUS CONSULTER

Bon de commande à expédier ou faxer à Jymax
122, avenue de la Résistance - 93340 LE RAINCY

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Désignation _____ PRIX _____

Frais de port : 30 F (Colissimo) - 50 F pour CEE et DOM-TOM

Chèque _____

Compte-Rémboursement + 30 F _____

Date d'Exp. _____

Signature _____

TOTAL : _____

Frais de port : 30 F (Colissimo) - 50 F pour CEE et DOM-TOM

Pour atomiser ► le petit robot, au fond, baissez un peu la tête. Et finissez-le vite, il fait mal, le bougre !



Regardez bien ► dans cette maison... Mais là-bas, dans le coin. Ne serait-ce pas... Mais si, un lance-grenades !



► trailllette, lance-grenades, ce sont près de dix armes que vous découvrirez au fil de votre exploration. Notons tout de même que les combats à l'arme blanche sont loin d'être faciles : si vous disposez de trois coups différents (de front, droite et gauche), vos adversaires ne sont pas des débutants et savent esquiver.

L'aventure, c'est l'aventure

Gestion du corps humain, combats... et l'aventure alors ? Elle est au rendez-vous, mais de manière moins élaborée que dans les véritables jeux du genre. La plupart du temps, vous devrez trouver des clés ou des cartes d'accès susceptibles d'ouvrir des passages, récupérer des peaux de bêtes pour en faire des vêtements, désactiver des capteurs et vous administrer certains médicaments au bon moment. Deus est de toute manière tellement riche en lieux, en adversaires

Cet écran vous permettra de vous changer avant d'aller au bal masqué... Et même de mettre ▼ un masque à gaz.



▲ Dommage que vous ne puissiez revendre votre pharmacie... Avec ce qu'elle contient, vous toucheriez gros !



▲ Les armes ne laissent pas d'impacts dans les murs, en revanche, les armes de jet restent plantées !

et en actions à accomplir que vous ne risquez pas de vous ennuyer une seconde. D'ailleurs, les lieux, parlons-en. Même si vous évoluez sur une seule carte, vous allez rapidement apprendre à en explorer les moindres recoins : ici, un puits donne accès à une rivière souterraine, à des égouts ou à



▲ Lorsqu'on vous dit qu'il y a des crocodiles dans les égouts ! Et là, vous êtes embêté, vous n'avez que vos poings.



▲ Faites autant de natation que vous voulez, mais n'oubliez pas de remonter à la surface régulièrement !

des grottes, là, un ascenseur vous élève vers des montagnes enneigées... Plus loin, vous pénétrerez même dans une base et dans un temple. Sans compter les huttes et les lacs qu'il est toujours bon d'explorer (à la nage !). Cette variété de lieux et de personnages donne à Deus une ambiance très particulière : un mélange de fantasy et de cyberpunk plutôt inhabituel. Même si un mode arcade est disponible (mais l'intérêt en prend alors un coup dans l'aire) la grande diversité du jeu risque de décourager les joueurs qui désirent aller à l'essentiel. Les multiples paramètres à gérer, le réalisme, les nombreux dangers et l'interface touffue feront sans doute le bonheur des amoureux de la simulation, mais peut-être pas celui des doom-maniacs...



▲ Dans cette tente, vous trouverez un masque à gaz, des médicaments, un peu de nourriture... et une vipère.

Les jeux proposant des déplacements 3D en temps réel étant parmi les plus gourmands en ressources, il est certainement utile de signaler que Deus s'adresse aux heureux possesseurs de Pentium, même si le jeu « fonctionne » sur un 486. Pour profiter d'une résolution SVGA et ne pas être concerné par les ralentissements, optez carrément pour un Pentium 120.

Le contre-avis de Fred

Malgré son style proche des jeux à la Doom, Deus s'apparente en fait beaucoup plus à une simulation de survie. C'est sans doute cette approche très originale qui rend le jeu si attachant, malgré le grand nombre des paramètres pour tout simplement rester en vie ! Du coup, l'objectif de la mission (buter des terroristes ?) devient très secondaire et on s'attache surtout à apprendre à survivre dans cet environnement hautement hostile. En fait, jamais un soft ne se sera tant occupé de votre petite personne virtuelle !

INTÉRÊT: ★★★★☆

En dessous, selon la puissance de votre carte graphique, vous avez de grandes chances de vous retrouver en VGA, même si cette résolution est tout à fait correcte, bien que beaucoup plus pixelisée. Finalement, Deus place le joueur dans des situations extrêmes sans être invraisemblables, et l'oblige à y réagir avec réalisme et bon sens. Apprendre à composer avec ses failles et ses faiblesses, savoir exploiter l'environnement, approcher les adversaires sans se faire repérer : un parti pris simple, mais terriblement efficace. ■

Luc-Santiago Rodriguez



▲ Lorsque vous vous serez débarrassé de ce nain, n'oubliez pas de le fouiller. On trouve toujours des choses intéressantes, sur ces petites bêtes.

L'avavis de Luc-Santiago



Enfin de l'original, de l'inventif ! Deus est un jeu vaste et varié qui, en dépit d'un objectif avoué simplissime (buter des terroristes méchants pas beaux), en propose d'autres nettement plus subtils : la gestion optimale d'un bête corps humain confronté à un environnement qui veut sa mort. Se défendre, attaquer, s'orienter, gérer ses blessures et ses maladies, voilà des actions en apparence évidentes, qui par la grâce de Deus, transforment un doom-like anodin en véritable simulateur d'aventure. Le premier du genre !

INTERÊT	
GRAPHISME	15
SON	11
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	16

☞ CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 100, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double
vitesse.

- ✓ Concept.
- ✓ En français.
- ✓ Actions variées.
- ✓ Grosse config
- ✗ Interface un peu lourde.

>personnel

netsurf
mensuel

Personnel

Entreprise

EXTRA !
le guide Netsurf détachable

N°4

daté Avril 1996
disponible en kiosque

L'index des meilleurs sites
Les technologies on line
Tout pour réussir sa connexion

entreprise <

N°4
daté Avril 1996
disponible en kiosque

>le magazine
Internet

Normality

Retour à l'anormal

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : GREMLIN.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

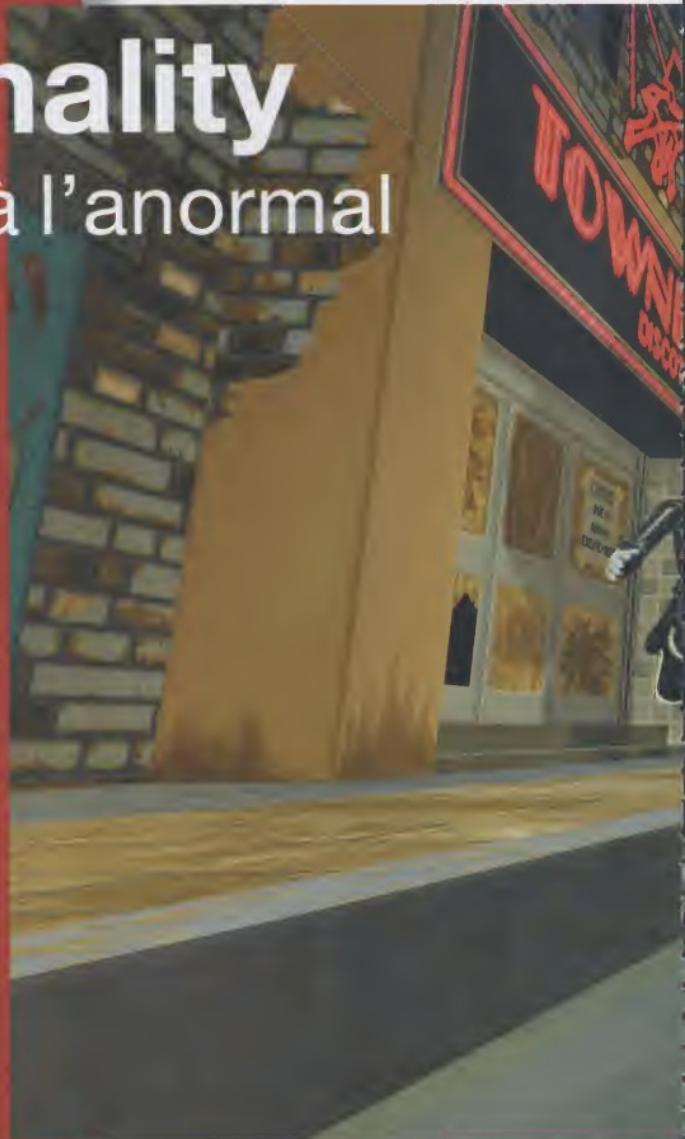
PRIX : ENVIRON 350 F.

CONFIG. MINI : 486 DX2-66,

8 Mo, CD 2X, SVGA.

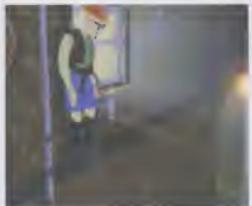
Vous regrettez de ne jamais pouvoir laisser libre cours à votre penchant anarchiste dans les jeux d'aventure traditionnels ?

Vous rêvez d'actions subversives et de conspirations contre le pouvoir en place ? Dans ce cas, en route pour Normality !





Comme la porte ▶ de votre appartement est verrouillée, vous devrez jouer les chats de gouttières... Hardi !



Vous n'êtes ▶ vraiment pas dégoûté de faire la cuisine dans une poubelle pareille. Quel cochon !



Lorsque vous vous déplacez ▲ d'un lieu à un autre, une animation vous fait patienter pendant le chargement.



▲ Ce drôle de bonhomme habite juste sous votre fenêtre. Il vous permettra de regagner le sol.

CE LA FAIT plusieurs dizaines d'années que le soleil se cache derrière une épaisse masse nuageuse et que la pollution règne en maîtresse absolue. Non seulement la grisaille vous empêche de voir la vie en rose, mais en plus un tyran a transformé le quotidien en remake de *Brazil*. Des caméras vidéo surveillent les moindres faits et gestes des habitants, et des policiers sont toujours prêts à intervenir... Crasse, surveillance despotique, sinistre ambiante : allons-

nous utiliser la corde, le revolver, le sabre ou nous jeter du troisième étage de la Tour Eiffel ? Rien de tout cela, rassurez-vous ! Car en dépit d'une situation à haute teneur dépressive, Normality est un jeu plein d'humour ! Qui l'eut cru ?

Vous incarnez un jeune type hirsute (je vous décommande fortement son coiffeur), dont la seule erreur a été de zoner en pleine rue dans un état d'ébriété assez prononcé (un peu comme Éric en fin de semaine). Ayant eu le malheur de croiser un agent de police particulièrement intransigeant, vous avez été incarcéré une semaine pour délit de bonne humeur, avant de réintégrer votre taudis. Mais comme vous n'êtes pas du genre à vous laisser faire, vous n'avez plus qu'à trouver un moyen de sortir de chez vous, et à établir un plan pour renverser le pouvoir en place et briser la norme... Rien que ça.

Aventure à la Doom

La prise en main du jeu ravira les aventuriers qui détestent les interfaces compliquées : vous vous déplacez dans des décors en 3D en vue

Voici l'interface du jeu. Elle est tellement élémentaire que je n'ai même pas besoin de vous ▶ l'expliquer !



subjective plein écran (comme dans *Doom*, et surtout, *Under a Killing moon*) à l'aide des touches du clavier et vous cliquez avec le bouton droit de la souris pour faire apparaître une interface semblable à celle de *Full Throttle*. C'est enfantin, désarmant de simplicité et drôlement pratique pour plonger immédiatement dans le jeu. Lorsque votre curseur passe sur des objets avec lesquels une interaction est possible, une petite légende s'affiche en-dessous : si vous savez lire, ça tombe bien, sinon, retournez au bac à sable et rendez ce magazine à



▲ Comme dans *Under a Killing Moon*, vous pouvez vous promener dans la rue. Évidemment, c'est un peu vide.

Avec un peu d'observation, vous trouverez le moyen de subtiliser les débris de chaise... Levez la tête ! ▼



► En bas à droite, voici l'étrange gadget que vous devrez confectionner pour garder la télévision allumée.



► L'hôtesse de l'usine de mobilier n'a vraiment aucune chance de vous émoussiller. Elle vous laissera passer...

► Pour éloigner le vigile de ses machines, vous devrez l'affirer près d'un lit électrique, où... il s'endormira.

votre grand-frère, il le cherche partout depuis une heure. Vous n'avez plus qu'à prendre, utiliser, ouvrir, fermer, bidouiller, etc. En haut à droite de l'écran, un petit sac à dos représente votre inventaire, qui est accessible à tout moment.

Quelle que soit la résolution du jeu que vous choisissez (VGA ou SVGA), les décors sont soignés, détaillés et très variés. Que vous vous baladiez dans votre appartement, dans la rue, ou dans une station de télévision, vous ne pourrez résister au plaisir de tout examiner, levant et baissant la tête, furetant dans tous les coins. Des inscriptions sont bombées sur les murs, des panneaux sont affichés un peu partout, les rayons des magasins sont approvisionnés : rien n'a été laissé au hasard et inspirent toujours à votre personnage, décidément très bavard, des commentaires en tous genres. Ceci dit, comme nous sommes dans un jeu d'aventure, vous devrez remplir votre inventaire, utiliser vos objets à bon escient, discuter avec les différents personnages que vous rencontrerez et faire preuve d'astuce... Oubliez cependant tout ce

que vous avez l'habitude de faire dans les jeux d'aventure classiques (quoique...), car pour avancer dans Normality, vous ne devrez en aucun cas négliger vos idées les plus tortues : confectionner des mécanismes aberrants (Mac Gyver serait de bon conseil !), bluffer les policiers et les gardes, chaparder chez les commerçants pendant qu'ils pleurent à

chaudes larmes, relier un lit électrique à une batterie de voiture, etc. Les joueurs qui avaient apprécié Day of the Tentacle ou Monkey Island retrouveront donc avec plaisir des situations absurdes et des énigmes complètement abracadabrant.

1984

L'aventure est découpée en plusieurs « quêtes », que vous devrez remplir successivement, et au cours desquelles vous en apprendrez chaque fois d'avantage sur Paul Nystalux (le tyran en place) et sur le monde bizarre.



► La voie est libre ! Profitez-en pour vous faufiler grâce à ces tapis mécaniques.

Ce commerçant ► fait une grosse dépression nerveuse. Pendant ses crises de larmes, profitez-en pour chaperonner...

Cette ruine n'est pas la décharge municipale mais l'usine de mobilier où vous allez ▶ être engagé.



► re dans lequel vous évoluez. Nostalgie règne non seulement sur la ville mais aussi sur une usine de mobilier, dont les activités ne semblent pas très catholiques. Au début, votre objectif est simple : sortir de chez vous. Et comme votre porte est verrouillée et que vous n'êtes ni toons, ni passemuraille, vous n'aurez pas le choix et devrez passer par la fenêtre (bon courage, vous êtes quand même au troisième étage !). Une fois qu'il vous aurez regagné le plancher des vaches, vous pourrez enfin explorer un peu les environs. Vous aurez donc l'occasion de visiter votre quartier, l'usine de mobilier dans laquelle vous

Vous aurez ► l'occasion de visiter quelques magasins, dont ce disquaire... un peu particulier !



viendrez réclamer un emploi, une chaîne de télévision où vous devrez diffuser une cassette vidéo, des magasins, des immeubles, etc. Autant vous dire que les lieux où vous mènerez votre enquête sont vastes, nombreux, et comprennent souvent plusieurs niveaux.

Les déplacements sont fluides et l'immersion dans un univers virtuel est bien rendue (le soft gère d'ailleurs les I/O glasses) ; les armes et les aliens en moins, on se croirait un peu dans Duke Nukem 3D. Que vous vous promeniez en intérieurs ou en extérieurs, chaque élément du décor bénéficie de textures adéquates qui renforcent l'atmosphère du jeu : les murs de votre appartement sont baveux, ceux de certains magasins sont nickelés, les rues sont sales et mal entretenues... Et ce n'est pas tout. Les sources de lumières n'ont pas été négligées : l'éclairage des objets change en fonction de votre position, tout comme la musique, qui est gérée en



▲ Cet aveugle n'a, en fin de compte, pas une si mauvaise vue que ça. Vous devrez lui rendre un service.



▲ Le garde de la station de télévision est un redoutable cerbère. Il ne verra vraiment rien entendre !

trois dimensions. Avec un casque sur les oreilles, les effets sont garantis ! Côté technique, il n'y a donc pas de recul majeur à faire. Même si le monde de Normality est horripilant et invivable, il n'en est pas pour autant dépeuplé. Vous allez effectivement faire la connaissance d'une faune hétéroclite et complètement déjantée. Les personnages ne bénéficient pas de graphismes extraordinaires et rappellent plus des caricatures adroites que de somptueux portraits. Les discussions se déroulent sous forme de QCM et sont uniquement informatives. Nous ne sommes pas dans Deep Space Nine (testé le



▲ Ce gros robot ridicule monte la garde devant votre appartement... et devant la porte rouge, au fond...



▲ Que fait un harpon dans votre baignoire ? Mystère. Dans tous les cas, ne l'oubliez surtout pas !

mois dernier), vous attendez donc pas à établir de véritables relations avec vos interlocuteurs. En revanche, ils risquent de beaucoup vous amuser : maniaco-dépressifs, obsessionnels en tous genres, imbéciles heureux, les dingos de Normality valent le détour, d'autant plus que le jeu est entièrement en français et que les personnages bénéficient de voix digitalisées très cartoon.

Atmosphère, atmosphère...

Même si la première énigme que vous devrez résoudre est un peu tirée par les cheveux (trouver le moyen de laisser la télévision allumée au moyen d'une télécommande et d'un jouet), la difficulté de Normality n'est pas trop élevée. En gardant en tête les différents objectifs à remplir et en faisant preuve d'inventivité et de curiosité, vous devriez progresser sans trop



▲ Ce magasin regorge de jouets hideux. Volez un petit chien, c'est pour la bonne cause.



▲ Soyez attentifs aux inscriptions et aux panneaux, ils sont souvent très amusants à lire !

de problèmes en vous cassant un peu la tête. La seule bizarrie notable reste, comme dans de nombreux jeux d'aventure, la possibilité de ramasser des objets sans avoir la moindre idée de ce que vous pourrez en faire. Mais nous ne sommes pas dans Gabriel Knight 2, et la fantaisie étant de rigueur, ne vous étonnez pas de pouvoir ramasser un harpon, une chaise en morceaux ou... un popo de chien ! La possibilité de mener ses investigations en 3D subjective, comme dans Under a Killing Moon, permet une implication bien plus optimale que les traditionnels jeux d'aventure en 2D, voire en 3D isométrique. Il est effectivement bien plus grisant de découvrir un objet en contournant un meuble et en baissant la tête qu'en cliquant sur une zone de l'écran de manière plus ou moins hasardeuse. L'ambiance y gagne beaucoup, même s'il n'y a aucune séquence ciné-déco, juste quelques séquences ciné-

L'avis de Luc-Santiago



Un principe de jeu à la Under a Killing Moon. Un système de déplacement à la Doom. Une interface à la Full Throttle. Une ambiance à la Brazil... Même si Normality accumule les références, il faut bien avouer que le résultat est plus que probant et que vivre une aventure en 3D subjective aussi étrange et humoristique est une expérience ludique très divertissante. L'exploration des lieux se fait de manière intuitive, quant à la résolution des énigmes, elle fait directement appel à vos idées les plus tordues. Enfin une aventure à part !



▲ Voici la splendide sculpture que vous devrez badigeonner en jaune. Remarquez le policier, juste à côté !



Si vous dérobez à quelque chose dans l'un des magasins, vous risquez fort de vous faire serrer par un policier.

Le contre-avis d'Olivier

Au premier coup d'œil, je dois bien avouer que j'étais un poil septique. Le décor de l'appartement dans lequel débute l'aventure était plutôt triste. Heureusement, cela s'arrange après quelques minutes de jeu. Le monde de Normality et les personnages qui l'habitent sont délirants. En ce qui concerne le mode de déplacement, même si je n'en suis pas un fervent adepte pour les jeux d'aventure, il est vrai qu'il apporte un plus non négligeable. Au final un soft différent qui vous fera sortir des sentiers battus.

INTERÉT: ★★★★

Luc-Santiago Rodriguez

HIT	
INTÉRÊT	
GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	12
◆ CONFIG. RECOMMANDÉE :	
Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, SVGA.	
✓ Les déplacements.	
✓ La fantaisie.	
✓ En français.	
◆ Les ralentissements.	

Warcraft 2

Beyond The Dark Portal

Débutants s'abstenir

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : UBI SOFT/BLIZZARD ENT.

GENRE : EXTENSION - STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

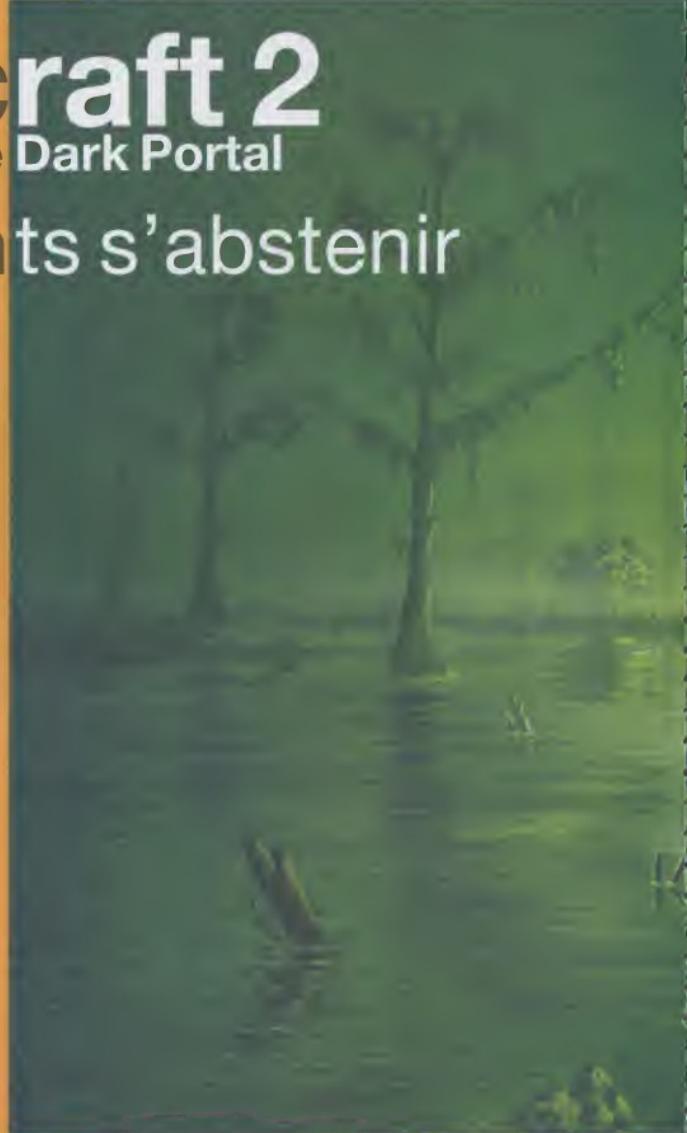
PRIX : ENVIRON 180 F.

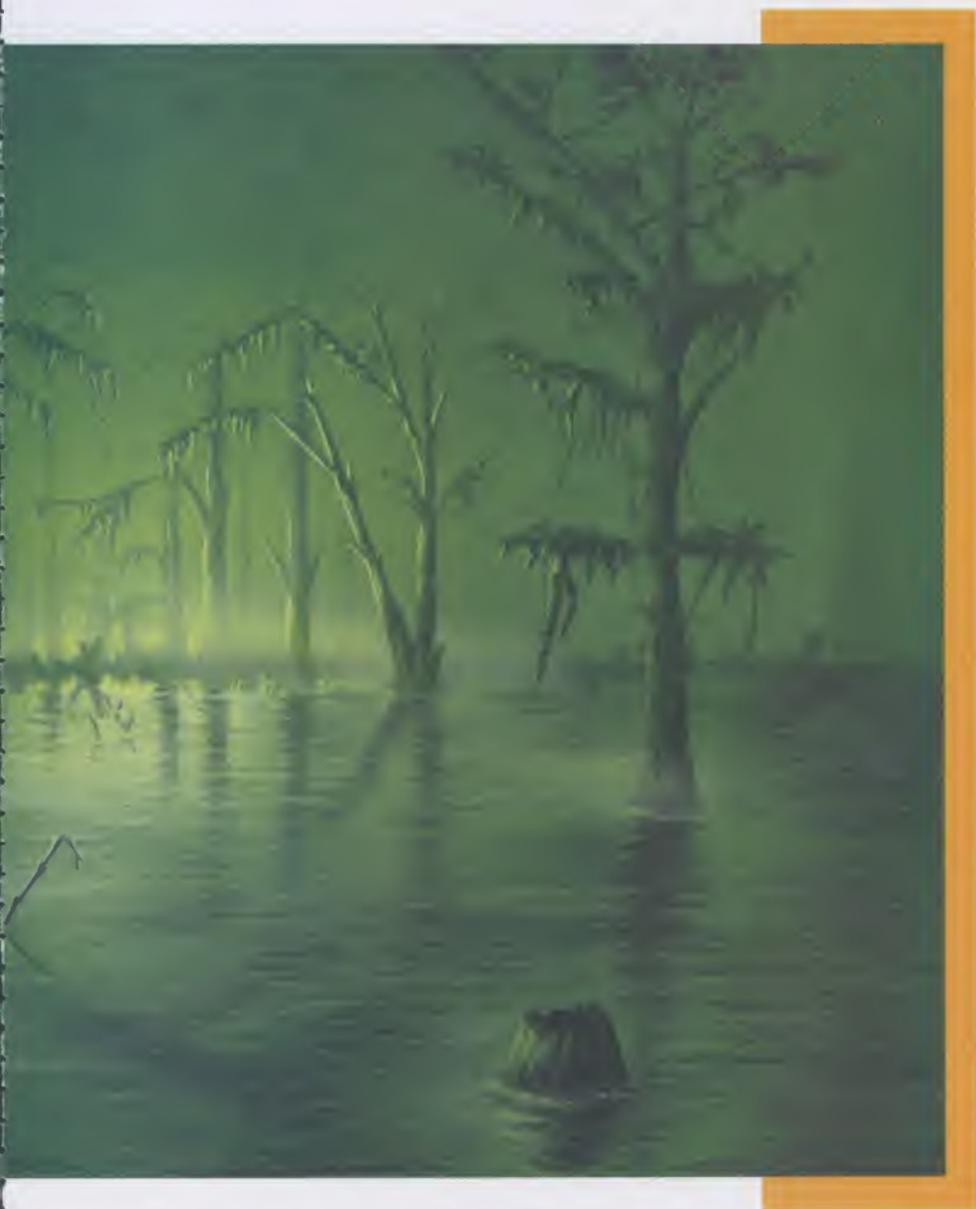
CONFIG. MINI. : 486 DX2-66,

8 Mo, CD 2X.

Vous l'attendiez tous et la voilà, la bêêêelle extension Warcraft II !

Au menu : deux campagnes, des tonnes de scénarios et une nouveauté de taille, de vrais héros, très grands, très puissants, très... tout. Ça va saigner dans les rangs adverses !





Un grand classique : « retourne au Pentacle avec tes nouveaux amis ».



Un écran de victoire toutes les cinq heures de jeu, vous pouvez savourer l'instant ! ►



Etant donné la fréquence ▲ des raids ennemis, tours de gardes et catapultes sont vivement recommandées.

◀ Tyralyon passe son temps à soigner l'équipe, mais c'est également un très bon combattant.

AH, VOUS CROYEZ en avoir fini avec ces @#\$% Orcs qui venaient jusque dans vos bras égorer vos fils et vos compagneuuuh. Et bien, vous avez eu tort. Il en reste une foule impressionnante de l'autre côté de la Porte Noire, dans les contrées ténèbreuses du Chaos, prêts à resurgir sur notre plan et saccager vos vertes pâtures. Il va donc falloir agir et les bouter à nouveau hors de votre « home, sweet home ». Oui, parce que c'est bien sympathique toutes ces

batailles rangées pleines de bruit et de fureur, mais bon, tout cela commence à faire désordre. Et pas seulement au niveau politico-militaro-ludique, ces @#\$% Orcs ont également porté le Chaos dans de nombreux foyers en soustrayant les joueurs à leurs devoirs maritaires et/ou télévisuels, et cela pendant des soirées entières. Je ne plaisante pas, je connais un type qui a négligemment perdu sa copine - donc la télécro - à force de jouer à Warcraft II. Bon, depuis qu'il a retrouvé une télécro, cela va beaucoup

mieux, mais il a eu des moments difficiles (Ndr : tes mésaventures personnelles n'intéressent personne, Ndr : euh, non, elles ne sont pas perso, Ndr : mouais, c'est ça à d'autres, Ndr : beurrh).

Oui, euh, il devient donc urgent d'éradiquer définitivement ces créatures verdâtres et scrofuleuses pour retrouver enfin une vie saine et équilibrée. Certes, dans un premier temps, vous allez à nouveau devoir faire des sacrifices, tout grand stratège doit en effet s'investir à plein temps dans ses objectifs militaires, mais par la suite vous serez à jamais débarrassé de ce fléau et pourrez alors goûter aux joies d'une vie ordinaire, libérée de l'emprise de Warcraft II... au moins jusqu'à la prochaine extension.

De vrais héros !

Car si « Beyond The Dark Portal » enrichit le jeu d'une dimension supplémentaire et vaut de ce point de vue un large détour, nous en espérons encore plus, un « plus » que nous attendons désormais dans le prochain scenario disk. Ooooh, je n'trasis pas jusqu'à dire que nous avons été déçus : ce « add-on » est plutôt supérieur aux extensions habituelles. Mais il ne va pas au bout de son projet, et c'est regrettable. Quel est ce projet ? Et bien, les concepteurs ont souhaité doter Warcraft II d'une petite dimension

Un sort de vision ►
lointaine suffira souvent à annihiler tout sentiment de sécurité.





► Mes unités gambadent dans la nature, on se croirait dans Ultima VIII !

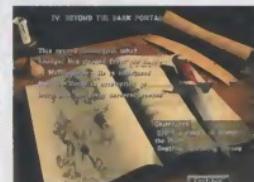


«rôle» en ajoutant au jeu une poignée de héros identifiés par un nom, un visage, une voix et des aptitudes hors du commun (caractéristiques de combat et un nombre de points de vie triplés au regard d'une unité de même classe). Dans Beyond The... , chaque camp - Orc et Humain - dispose ainsi de cinq héros qui interviendront sporadiquement lors des 12 scénarios qui composent les deux campagnes additionnelles. Leur présence ne modifie guère les objectifs habituels que vous aviez dans Tides of Darkness (tout détruire) mais elle crée une sorte de fil conducteur qui lie habilement les différents scénarios entre eux.

Les mondes souterrains

Ainsi, dans les premiers scénarios, vous devrez aller chercher chacun des héros dans leur lieu de résidence (ou d'emprisonnement) pour leur faire rejoindre vos unités. Puis, vous mènerez avec quelques-uns d'entre eux un ensemble de missions en territoire hostile. Enfin, vous pourrez tous les diriger, unis, lors de l'ultime bataille. Cette simple dimension inscrit les deux campagnes dans un continuum très appréciable, d'autant que l'intrigue de base est à la fois plus cohérente et plus limpide que celle de Tides of Darkness : du côté des Orcs, vous allez devoir éliminer des clans rebelles dans les mondes souterrains puis mener diverses actions sur terre, cette fois-ci contre les Humains ; du côté des Humains, vous allez d'abord devoir rejoindre la Porte Noire sur terre puis éradiquer toutes les créatures des mondes souterrains.

Un regret, pourtant : cette excellente idée de héros aurait pu être plus développée dans sa dimension rôle. En



► Vous connaissez déjà l'écran qui introduit chacun des scénarios humains. Ben, il n'a pas changé.

effet, s'ils sont surpuissants, aucun sort ni compétence spécifique n'a été créé pour eux. Par ailleurs, cette extension ne propose pas de réel suivi des héros d'un scénario à un autre. Ainsi, non seulement un héros ne doit pas mourir dans un scénario sous peine de défaite immédiate, alors qu'on aurait pu admettre qu'il meurt quitte à ce que vous vous passiez de sa présence dans les scénarios à venir, mais



► Préserver ce portail des assauts ennemis ne sera pas une mince affaire.



► Les humains peuvent même s'allier avec des Orcs renégats.

il ne progresse pas d'un scénario à un autre : même s'il obtient parfois un sort supplémentaire, toutes ses caractéristiques restent identiques alors qu'il aurait été beaucoup plus rôle si chaque mission accomplie lui permettait d'accroître ses compétences. Bref, il aurait été agréable que les missions soient reliées entre elles de manière plus dynamique, avec des héros susceptibles de mourir ou ►



► Les graphismes du monde souterrain sont quand même un poil terne.

On vient de ►
ratissoir les Orcs et
tu fais encore
la tronche ?
Allez, pense à la
biture qu'on va
prendre ce soir...

Plus que quelques
@€\$#& ! de tours
à détruire et
▼ j'ai gagné !



► d'évoluer d'un scénario à un autre, or là, non. Cela dit, ne nous lamentons pas trop, devoir utiliser au mieux les caractéristiques hors normes de vos héros (je pense entre autres à la portée de tir exceptionnelle d'Alleria), apporte indiscutablement un plus à Warcraft II. Or, à ma connaissance, peu d'extensions peuvent se prévaloir d'ajouter une dimension supplémentaire au jeu d'origine. Restent quand même quelques réserves plus sérieuses. La première réside dans la difficulté excessive des scénarios. De ce point de vue, j'espère que vous avez fait toutes les missions de Tide of Darkness sans pleurs et sans cheat codes parce que cette extension risque de vous plonger dans une détresse sans nom. En effet, quel que soit le scénario, vous commencez toujours avec beaucoup moins d'unités que l'ennemi, moins de ressources à portée de pay-

Tous les héros de « Beyond The Dark Portal » réunis pour vous. Observez attentivement les point de vie de Dathwing le Dragon : 800 ! Quand je vous disais que les héros de cette extension n'étaient pas des pied... des tap... euh... ▼ des unités ordinaires.



Mauvais trajet. En débarquant sur une autre terre, j'aurai pu d'abord récupérer ► un précieux héros.



▲ Seul un parcours optimal vous permettra de récupérer un héros sans trop de pertes.

sans, et surtout une connaissance du terrain très inférieure à la sienne (ben oui, le soft triche : il sait toujours où vous êtes situés), un peu comme une partie en aveugle dans laquelle vous seriez le seul à avoir les yeux bandés. Ainsi, dans les missions « rallye », celles dans lesquelles vous devez rejoindre un autre point de la carte en récupérant des unités (et parfois des héros) supplémentaires, vous devrez impérativement éviter tous les combats inutiles pour préserver un nombre suffisant d'unités, or vous ne connaissez pas, *a priori*, quel est le chemin idéal, d'où une subordination au hasard que seules de fréquentes sauvegardes permettent d'atténuer. De même, dans les missions d'installation/éradication, les plus fréquentes, l'ennemi vous envoie très rapidement des unités pour décimer vos troupes puis raser votre village (c'est pas très sympa, mais bon), vous devrez donc effectuer un développement rapide et op-

timal, bref un parcours sans faute, ce qui est loin d'être évident. Vous avez réussi à vous développer sans vous faire laminer dès les cinq premières minutes du scénario ? Parfait, vous réussirez peut-être à atteindre le moment où vos ennemis espaceront leurs visites et pourrez alors organiser une contre-offensive. Cela dit, si vous n'avez pas préalablement ex-

**« Question goût, les héros,
ça change de l'ordinaire »
dit l'Ogre en éructant**

plotio une ou deux mines d'or supplémentaires (souvent très bien gardées), vous n'aurez jamais assez de ressources pour créer une armée digne de ce nom, les immenses villages ennemis étant souvent truffés de tours de garde réparties selon un schéma « jeu d'échec » (chaque tour en défend une autre) qui, sauf à les aborder avec des balistes/catapultes par le bon angle d'attaque, réduiront



▲ Des griffons me refont Pearl Harbor après seulement quelques secondes de jeu. Lâââââches !



▲ Vous commencerez presque toujours avec un mine à proximité... mais elle ne suffira jamais.

vos troupes en bouillie liquide. Certains scénarios vont même jusqu'à vous immerger d'embée dans une monstrueuse bataille sur laquelle vous avez le sentiment de n'avoir aucune prise, organiser en un temps record les actions d'une cinquantaine d'unités n'étant pas à la portée du premier venu. Bref, votre sourire des premiers instants va probablement se transformer en rictus !

Peut mieux faire...

Autre reproche, de moindre importance : le peu de nouveautés visuelles et/ou sonores. Certes, les héros bénéficient de portraits personnalisés dans la fenêtre de caractéristique et leurs voix spécifiques sont plutôt bienvenues mais leur icône sur la carte tactique est la même que celle d'une autre unité de même type. D'accord, il m'a semblé entendre de nouveaux airs musicaux mais ils étaient rares, voire très rares. Oui, le monde souterrain, avec ses marecages putrides, ses champignons géants en guise



d'arbres et ses bâtisses légèrement remaniées, nous change un peu des précédents terrains... mais il est teme et manque un peu d'attraits graphiques (pourquoi n'avoir pas ajouté des fleuves de lave rougeoyante ? Hein, pourquoi ?). Par ailleurs, où sont passées les musiques originales et les nouvelles scènes cinématiques promises ? Hmm, Où ? Les deux séquences finales sont les mêmes ! Bon, je veux bien n'avoir testé qu'une bêta-version du jeu (dans laquelle il manquait également les 50

Le contre-avis d'Olivier

Mouuuuu ! Un scénari-disk qui ressemble vraiment beaucoup au premier volet. Les quelques graphismes supplémentaires ne sont vraiment pas flamboyant... En ce qui concerne la difficulté, on frise carrément le délire. Pas moins de trois jours de jeu pour faire les cinq premiers niveaux ! N'en jetez plus. Comme Éric je regrette que les héros (seule innovation notable du jeu) soient si figés dans leurs compétences et caractéristiques. Quand à l'intérêt des 50 scénari, tout le monde n'a pas un réseau. Bref, je suis déçu...

INTÉRÊT: ★★★★

L'avis d'Eric



Plutôt réussie, l'extension « Beyond The Dark Portal » n'est pas exempte de quelques reproches. Pourtant, avec deux nouvelles campagnes, 50 terrains inédits pour jouer seul ou en réseau, un apport de taille avec l'apparition de héros... qu'attendions nous pour être heureux, qu'attendions nous pour faire la fête ! Et bien que les concepteurs renforcent encore la petite dimension « rôle » et ne se contentent pas d'accroître la difficulté de jeu de manière exponentielle. Ces conditions remplies, promis, nous ferons la fête.



▲ Mes dragons apprécient beaucoup de pouvoir griller de l'infanterie sans risque. Moi aussi.



▲ Ce « Portal » devait être « Black » et il est Pink ! Sûrement un coup des Orcs, ils ne respectent rien.

scénarios solo et multijoueurs prévus) mais dans le doute je préfère vous renvoyer à la description de la jaquette du produit fin que vous ne manquerez pas de consulter avant de vous jeter dessus comme de véritables bêbées. ■

Eric Ernaux



INTÉRÊT

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	17

► CONFIG. RECOMMANDÉE :

Pentium 90, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

- ✓ Présence de héros.
- ✓ Campagnes cohérentes.

- Rôle à peu près.
- Trop difficile.

HIT

Settlers 2

Veni, vidi, vici

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : BLUE BYTE.

GENRE : STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X, SVGA.

À peine remis de la Conquest of the New World, voilà qu'il va falloir laisser tomber vos amis les indiens et prendre la tête de valeureux colons romains. Votre but : bâtir un empire et vaincre vos opposants Nubiens, vikings ou asiatiques.

C'EST PEUT-ÊTRE la Providence qui a provoqué cette terrible tempête et qui vous a fait échouer sur ce territoire inconnu. À présent, si vous ne voulez pas finir comme Robinson Crusoë et habiter une case toute votre vie, vous allez devoir mettre en place une économie viable. Heureusement, vous n'êtes pas seul : toute une tripotée de petits romains ne demandent qu'à vous servir et se feront une joie de bâtir tout ce que vous leur demanderez. C'est beau l'autorité. Deux ans après le premier Settlers, Blue Byte nous propose la suite de son jeu de stratégie fétiche qui avait



Si vous voulez vérifier que vos colons travaillent correctement, jouez les Big Brothers avec la caméra !



► Cliquez sur une zone de l'écran dégagée, sélectionnez le type de bâtiment désiré et hop, place au chantier !

en son temps, ravi les amateurs du genre et un peu endormi les autres. L'objectif du jeu : réaliser une série de constructions, dédiées à l'exploitation ou à la transformation de différentes ressources, pour accéder à de nouveaux bâtiments et étendre ainsi son empire.

Contrairement à Warcraft, auquel Settlers a souvent été comparé, vous ne pouvez pas prendre le contrôle de vos hommes (heureusement, lorsque l'on sait que le jeu peut en gérer 64 000 simultanément !). Vous devrez vous contenter d'agencer bâtiments, routes et exploitations, de manière optimale. Comme dans le premier volet, construisez toujours à proximité des ressources que vous désirez exploiter : scieries et cabanes de bûcherons à proximité des forêts ; fonderie ou carrière à côté des mines ; moulin et fournil à côté des champs, etc. C'est donc un travail de maître d'œuvre et de gestionnaire (et bien sûr, de tacticien, lors des combats) que vous devrez accomplir tout au long des parties. Le système de jeu est toujours aussi complexe à gérer (sinon plus, puisque

Le jeu commence ►
pourtant bien :
croisière périlleuse,
coucher de soleil
romantique,
dansesuses
du ventre...





▲ En campagne, un écran vous assigne les objectifs à atteindre. Au départ, ils ne sont pas bien compliqués.



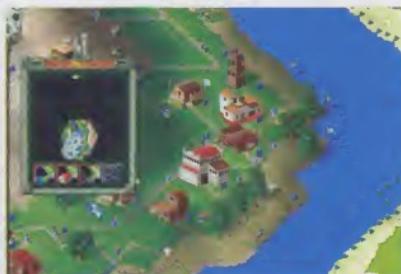
◀ Une touche permet d'afficher le nom des bâtiments et leur degré de fonctionnement. Pratique et efficace.



◀ Au terme des batailles, des bâtiments sont pillés et incendiés. Pourtant, il n'y a pas d'Orcs dans les environs...



Voilà ce qu'il reste de votre somptueux navire... Allez, ne pleurez pas, vous en construirez d'autres... ▶



de nouveaux Settlers sont disponibles) : chaque construction demande d'un certain type d'ouvrier, d'outil, de ressource et de matériau. Vous devrez édifier votre empire dans un ordre bien précis, en tenant compte des impératifs de chaque type de bâtiment (courage, il y en a 19). Par exemple, une fortresse militaire ne peut s'élever qu'avec des pierres et des planches : vous aurez donc besoin, d'une part de travailler le bois (cabane de bûcheron et scierie) et d'autre part, la pierre (carrière). Votre « empire », constitué au départ d'une mairie, est délimité par une

ligne en pointillé. Pour l'agrandir, il suffit d'y coller des avant-postes frontaliers, afin de sécuriser les environs et de vous y étendre. C'est très bien, me disent les vétérans du premier Settlers, mais les développeurs ont-ils changé quelque chose à part la résolution ? Vous faites bien de me poser la question, j'allais justement vous parler des...

Innovations

Celle qui saute immédiatement au yeux (mais rassurez-vous, ce n'est pas douloureux), c'est évidemment la définition en SVGA (jusqu'à 1024x768). Les bâtiments et les décors naturels sont aussi beaux et détaillés (sinon plus...) que ceux de Conquest of the New World. Mais le plus minuscule reste à venir : les animations. Le feuillage des arbres frémît sous la brise, des lapins gambadent gairement dans les plaines, des loups s'approchent même de vos maisons avec méfiance... Les Settlers quant à eux, arpencent inflassablement les routes, chacun travaillant avec une bonne volonté évidente : les bûcherons abattent les arbres (on les voit même



▲ Pour optimiser votre économie, soignez vos réseaux routiers et évitez ceux du type labyrinthe.

tomber !), les chasseurs chassent le gibier avant de le rapporter sur leur dos, les géologues parcourrent les montagnes à la recherche de gisements d'or, de granite ou de métal, et évidemment, lors des conflits, les combattants se mettent plein la tronche courageusement.

Les civilisations adverses peuvent maintenant être romaines (comme vous), nubiennes, asiatiques ou vikings. Chacune d'elles possède un



▲ Lorsqu'on atteint une zone frontalière, les soldats ennemis rappliquent rapidement pour tout démolir.

TEST

L'avis de Luc-Santiago



Malgré son côté cartoon et bon enfant (petits bons-hommes animés, constructions mignonnes et détails divers...), Settlers 2 reste un redoutable jeu de stratégie qui, bien maîtrisé, s'avère plutôt complet. Mais pour bien en profiter, il faudra se montrer patient : le monde de Settlers 2 est moins agité que celui de Warcraft et durant la longue construction des bâtiments, on se surprend souvent à révasser... Ceci dit, en dépit des apparences, les nouveautés sont toutes bienvenues et font de cette suite bien plus qu'une mise à jour.



▲ Chaque scénario est précédé d'un écran fixe de belle facture. Ah ! Les cocotiers, la mer, le soleil...



▲ Les petites maisons dorées représentent les endroits où vous pouvez construire. Vous avez l'embarras du choix !

◀ Si vous aimez Trente Millions d'Amis, réalisez un petit reportage sur les carfs grâce à la caméra !

► style architectural et une manière de réagir qui lui est propre.

Comme il y a une trentaine de colons différents, de nouveaux bâtiments ont été ajoutés : constructions militaires, brasserie, chantier naval ou élevage de mules. A ce propos, les mules, bien que têtues, rendent de fiers services et permettent d'éviter les bouchnos qui, dans le premier Settlers, se produisaient un peu trop souvent. Les chantiers navals et les ports permettent de prendre le large et d'embarquer hommes et marchandises vers de nouvelles terres.

Si vous avez envie de contrôler l'efficacité de certains ouvriers, voire de suivre un loup à la trace, vous pouvez le cibler à l'aide d'une caméra : un

petit écran de taille variable retransmettra ses moindres déplacements. D'autres innovations méritent également le détour comme l'inévitable option multijoueur, les différents types de terrains (déserts, marais, forêts, etc.), les missions indépendantes et une campagne en 10 niveaux, dont le premier est un tutorial bienvenu. L'interface, à base de fenêtres et d'aide en ligne, est assez agréable à utiliser (heureusement, lorsqu'on voit la finesse de la simulation économique et la gestion très pointue des ressources !). On accède aux fenêtres en cliquant sur les bâtiments, ou en passant par un panneau de commande, dont le fonctionnement s'assimile vite.

Le seul gros défaut de Settlers 2 est la lenteur de construction : c'est Suisse un Settler ou quoi ? Même en accélérant le temps (touche V), on perd rapidement patience pendant les longues minutes d'attente, nécessaires à l'élaboration de quatre ou cinq habitations. Cependant, un « cheat code » devrait être disponible peu après la sortie du jeu, permettant de donner un sérieux coup de fouet à vos colons. Pour finir, rassurons les généraux en herbe : les combats n'ont pas été oubliés et se résolvent automatiquement, comme dans l'antique Castles. Leur issue dépendra du nombre de vos soldats, de vos

bâtiments militaires (surtout des catapultes) et d'un certain nombre d'éléments à déterminer avant les assauts... Profitez-en : Astérix et son village de fous ne sont, heureusement, pas gérés par le soft ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



▲ L'écran des Transports permet de privilégier l'acheminement des différents types de marchandises.



▲ Bravo ! Vous êtes parvenu à construire une forteresse. Indispensable pour pouvoir résister aux attaques.



HIT

INTÉRÊT

GRAPHISME	16
SON	10
ANIMATION	10
DURÉE DE VIE	14

COMPG. RECOMMANDÉE :

Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, SVGA.

- ✓ Détais graphiques.
- ✓ En français.
- ✓ Complex.
- ✓ Pds de réseau.
- Configuration.

M
A
C
H
E
T
E
R
!
L
I
N
!

NOUVEAU !
N°1 - mensuel

10 F seulement N°1

Micro Achat

N°1 Juin 96

Imprimantes couleur : enfin la qualité photo
CANON / EPSON / LEXMARK :

10F -5000F

L'achat malin !

220 pages de PRIX, de PRODUITS et d'OFFRES exceptionnelles !

Unique !

101 nouveautés classées !
Micros, logiciels, imprimantes, périphériques...

Guide pratique

1800 points de vente pour acheter votre matériel micro, partout en province

Prix cassés sur + de 50 produits ! certains réservés à nos lecteurs

Interview exclusive : Microsoft au sommet !

Dossier : Les CD-Rom pour toute la famille !

70 F - 4 F - DOM-TOM 16 F

Micro Achat : 10 Francs
Chez tous les marchands de journaux !

Witchaven 2

Le paladin se déchaîne

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : US Gold.

GENRE : DOOM-LIKE MÉDIÉVAL.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Vous pensiez pouvoir retourner vivre chez papa-maman et vous la couler douce après avoir vaincu les sorcières de Witchaven premier du nom. Grave erreur ! Il en reste une qui vient de kidnapper les villageois de vot'bled. C'est reparti pour un tour.

L'entrée n'a rien
▼ d'accueillante.

C'EST BIEN CONNU, les héros ne dorment jamais. A peine rentré dans votre joli petit village aux jardins fleuris, voilà qu'une sorcière enlève tous vos amis. « Diantre ! Que ne puis-je espousser ma mie et vivre heureux la fin de ma vie ? » criez-vous plein de hargne. Dès le début, un grand dilemme se pose. Doit-on partir à l'aventure pour sauver les villageois ou enfin profiter qu'il n'y ait plus d'enfant poussant de cris stridents sous vos fenêtres pour vous



Les ennemis sont ▲ difficiles à tuer. Mais je suis prêt à tout pour vider une ou deux bouteilles.



▲ Lors de la longue installation ce pépé m'a fixé bizarrement.

Au détour d'un couloir vous pourrez admirer cette superbe collection d'armes blanches. ►



empêcher de faire la grasse matinée ? D'accord, je sens votre conscience professionnelle vous pousser à sauver une nouvelle fois le monde. En plus, maman est prisonnière elle aussi et elle doit vous donner votre argent de poche. Vous voilà donc reparti sur les routes et vous arrivez rapidement à l'entrée du château maléfique.

C'est toujours bien agréable de regarder une belle introduction, quel que soit le jeu, et celle-ci est superbe. Dès le début, on regrette néanmoins que les graphismes soient si sombres, malgré des jeux de lumière assez

réussis. Mais pas le temps de s'apitoyer sur le manque d'éclairage, des gardes vous cherchent noise. En deux temps, trois mouvements, je les envoie mordre la poussière. Appeler

Witch2 possède un atout remarquable : vous pouvez jouer jusqu'à 16 en réseau

moi Barbar. Ced le Barbare. Les vieux regorgent d'ennemis, parfois difficiles à pourfendre. Heureusement, de nombreux sorts, armes ou potions de guérison sont à votre disposition. Ainsi, vous pourrez effrayer





vos ennemis, les geler, leur lancer des flèches magiques ou des boules de feu, ouvrir les portes, voler ou encore voir la nuit (bien utile tant il fait sombre dans ce château !).Appelez-moi Merlin. Ced Merlin.

Même interface que Duke

Vous évoluez donc dans un univers que les habitués de AD & D ou Rêve de Dragon connaissent bien. Mais contrairement aux jeux de rôle, le hasard n'est ici pas de mise. Vous ne devrez compter que sur votre rapidité de réaction et votre habileté au clavier. Il vous faudra toutefois un certain temps d'adaptation pour arriver à gérer correctement la multitude de touches nécessaires à votre survie. L'interface en elle-même est irréprochable puisque Witchaven utilise celle de Duke Nukem 3D. Vous pouvez donc courir, ramper, sauter mais aussi voler (avec le sort approprié). Le soft y gagne évidemment en réalisme. Les ennemis sont nombreux et variés, et bénéficient d'une intelligence artificielle accrue. Plus question de pourfendre à tort et à travers. ▶



▲ Un petit bain dans ce jacuzzi vous rendra vos armes magiques.



PC CD-ROM JEUX

A/N NETWORKS vt...	287	MONOPOLY vt...	279
ADMIRAL vt...	287	MP3 JEWEL vt...	329
ACROSS THE RHINE nt...	349	NBA JAM vt...	329
ACTION SOCCER EURO 96...	199	NBA LIVE 96 vt...	349
ADVANCED TACTICAL light...	369	NETBALL vt...	359
AFTER LIFE...	339	NHL HOCKEY 95 vt...	359
ALIENS vt...	335	NORMALLY INC...	219
ALIEN TRILOGY...	319	OPERA HOUSE vt...	269
ALIENS vs. CARA TRAGEDY...	319	PANTHER GENERAL 2 cd win...	169
AMAZON QUEEN vt...	319	PERFECT GENERAL 2 cd win...	349
ANVIL OF DAWN...	315	PIRATE FORTRESS vt...	279
APPRENTICE OF MURKIN vt...	309	PIRATES vt...	349
ASCENDANCY vt...	349	PLANE CRASH 2 cd win...	338
ASSAULT PIGS...	319	POLICE QUEST SWAT vt...	289
BATTLE GROUND ARDENNE...	349	PRIMAL RAGE vt...	279
BATTLE ISLE 3 w win...	145	PROLOGUE vt...	279
BATTLESUIT COMMANDER vt...	309	PRISON BREAK vt...	299
BIG RED RACING vt...	209	REBEL ASSAULT 2 w...	359
BURIED IN TIME vt...	295	RED GHOST vt...	319
CHAKRA 2 cd win...	339	REFUGEE vt...	299
CHRONICLES of the sword...	339	REEDER OF MASTERS vt...	269
CHROMOMASTER...	289	REPTILE vt...	269
CIVILIZATION 2 cd win...	335	RIDGE RACERS 2 cd win...	249
COMMAND & CONQUER vt...	199	ROBOTS vs ROBOTS 2...	249
COMMAND & CONQUER: the new ones...	349	SCRAMBLES vt...	249
COMMAND & CONQUER: tiberian sun...	349	SEA LEGEND vt...	269
COMMANDOR A.D. Total War...	349	SECRET AGENT vt...	269
CRUSADE NO REMORSE vt...	349	SENSE WORD of DOCTOR vt...	269
CYBER CHARGE vt...	335	SETTLERS 2 vt...	269
D'�们 over 1 cd publip v...	319	SHAMAN vt...	269
DAGGER ENCOUNTER vt...	210	SHOOTING STAR vt...	269
DAWN OF THE ANCIENTS...	339	SIMULACRUM vt...	269
DECIDE 2...	319	SIMULACRUM 2 vt...	269
DESTRUCTION DERBY vt...	315	SIMULATOR vt...	269
DIGITAL DODGE vt...	319	SIMULATOR 2 vt...	269
DUE X-MEN 3D...	259	SIMULATOR 3D vt...	269
DUNGEON KEEPER vt...	259	SIMULATOR 4 vt...	269
DUNGEON KEEPER 2 vt...	269	SIMULATOR 5 vt...	269
EARTH SIEGE 2 win...	269	SIMULATOR 6 vt...	269
EARTH NORMJIM 1 + 2...	299	SIMULATOR 7 vt...	269
EARTHTIGER 2000 vt...	269	SIMULATOR 8 vt...	269
EURO SOCCER 96 vt...	319	SIMULATOR 9 vt...	269
FALLOUT vt...	335	SIMULATOR 10 vt...	269
FADE TO BLACK v...	319	SIMULATOR 11 vt...	269
FANTASY GENERAL vt...	319	SIMULATOR 12 vt...	269
FEAR OF THE UNKNOWN vt...	319	SIMULATOR 13 vt...	269
FEPA + PGA GOLF + FGIP...	349	SIMULATOR 14 vt...	269
FIFA 96 vt...	345	SIMULATOR 15 vt...	269
FIGHT ALULATOR 5.1...	299	SIMULATOR 16 vt...	269
FIGHT UNLIMITED vt...	299	SIMULATOR 17 vt...	269
FOOTBALL LIMITED vt...	279	SIMULATOR 18 vt...	269
FORTRESS 2000 vt...	269	SIMULATOR 19 vt...	269
FULL THROTTLE vt...	369	SIMULATOR 20 vt...	269
GABRIEL KNIGHT 2 vt...	369	SIMULATOR 21 vt...	269
GENERAL PLANT MANAGER vt...	349	SIMULATOR 22 vt...	269
HEROES MIGHT + MAGIC vt...	335	SIMULATOR 23 vt...	269
HIGHWAY 2000 vt...	319	SIMULATOR 24 vt...	269
IN THE FIRST DEGREE vt...	319	SIMULATOR 25 vt...	269
INCREDIBLES machine 3D vt...	199	SIMULATOR 26 vt...	269
IRON HEAVY vt...	269	SIMULATOR 27 vt...	269
IRON HEAVY 2 vt...	269	SIMULATOR 28 vt...	269
KING QUEST 7 vt...	299	SIMULATOR 29 vt...	269
LADY DIAMOND vt...	269	SIMULATOR 30 vt...	269
LITTRAHEN vt...	269	SIMULATOR 31 vt...	269
LES GUINGOLIS DE L INFO vt...	269	SIMULATOR 32 vt...	269
LAST REMAIN vt...	269	SIMULATOR 33 vt...	269
LEMURS vt...	269	SIMULATOR 34 vt...	269
LODGS OF MIDNIGHT 3 vt...	299	SIMULATOR 35 vt...	269
MAD MAX vt...	269	SIMULATOR 36 vt...	269
MAGIC CARPET 2 vt...	269	SIMULATOR 37 vt...	269
MASTER OF ORION 2...	199	SIMULATOR 38 vt...	269
MAYHEM vt...	269	SIMULATOR 39 vt...	269
MICHAWARIS 2 vt...	269	SIMULATOR 40 vt...	269
MEGAMARIE 2 vt...	269	SIMULATOR 41 vt...	269
ACCESSORIES...		SIMULATOR 42 vt...	269
PANASONIC 4X lecteur CD-ROM...	450	SIMULATOR 43 vt...	269
F16 FLIGHT STOCK manette...	428	SIMULATOR 44 vt...	269
F16 COMBAT STOCK manette...	428	SIMULATOR 45 vt...	269
MAX SOUND 32 WAVE P...	828	SIMULATOR 46 vt...	269
THIRD DIMENSION flight control...	790	SIMULATOR 47 vt...	269
THIRTYMASTER manette XL action...	288	SIMULATOR 48 vt...	269
THIRTYMASTER volant 12 + FGIP...	1080	SIMULATOR 49 vt...	269
MAX PAD + STREET FIGHTER 2...	148	SIMULATOR 50 vt...	269
PRO PLAYER gamepad...	148	SIMULATOR 51 vt...	269
PROBOT écrans stéréo anglaises...	109	SIMULATOR 52 vt...	269

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ☺
73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 73.60.00.17

8 ans d'expérience
pour mieux vous servir



CD PROMO

prix / Tous les choix

UNDER KILLING MOON vt...

LITTLE BIG ADVENTURE vt...

LOST IN SPACES vt...

BEATMAN vs BEETLE vt...

CASINO CHESSMASTER 4000 - CREATR SHOCK vt...

DUNE 2 DISORDERS vt...

DRAGON LIVES vt...

FURY 1 COBBINS vt...

GARRELS KNIGHTS OF THE DARKNESS vt...

HELL & HELLION vt...

INTERGALACTIC vt...

JOHNSON'S FIGHT vt...

JOHNSON'S FIGHT 2 vt...

JOHNSON'S FIGHT 3 vt...

JOHNSON'S FIGHT 4 vt...

JOHNSON'S FIGHT 5 vt...

JOHNSON'S FIGHT 6 vt...

JOHNSON'S FIGHT 7 vt...

JOHNSON'S FIGHT 8 vt...

JOHNSON'S FIGHT 9 vt...

JOHNSON'S FIGHT 10 vt...

JOHNSON'S FIGHT 11 vt...

JOHNSON'S FIGHT 12 vt...

JOHNSON'S FIGHT 13 vt...

JOHNSON'S FIGHT 14 vt...

JOHNSON'S FIGHT 15 vt...

JOHNSON'S FIGHT 16 vt...

JOHNSON'S FIGHT 17 vt...

JOHNSON'S FIGHT 18 vt...

JOHNSON'S FIGHT 19 vt...

JOHNSON'S FIGHT 20 vt...

JOHNSON'S FIGHT 21 vt...

JOHNSON'S FIGHT 22 vt...

JOHNSON'S FIGHT 23 vt...

JOHNSON'S FIGHT 24 vt...

JOHNSON'S FIGHT 25 vt...

JOHNSON'S FIGHT 26 vt...

JOHNSON'S FIGHT 27 vt...

JOHNSON'S FIGHT 28 vt...

JOHNSON'S FIGHT 29 vt...

JOHNSON'S FIGHT 30 vt...

JOHNSON'S FIGHT 31 vt...

JOHNSON'S FIGHT 32 vt...

JOHNSON'S FIGHT 33 vt...

JOHNSON'S FIGHT 34 vt...

JOHNSON'S FIGHT 35 vt...

JOHNSON'S FIGHT 36 vt...

JOHNSON'S FIGHT 37 vt...

JOHNSON'S FIGHT 38 vt...

JOHNSON'S FIGHT 39 vt...

JOHNSON'S FIGHT 40 vt...

JOHNSON'S FIGHT 41 vt...

JOHNSON'S FIGHT 42 vt...

JOHNSON'S FIGHT 43 vt...

JOHNSON'S FIGHT 44 vt...

JOHNSON'S FIGHT 45 vt...

JOHNSON'S FIGHT 46 vt...

JOHNSON'S FIGHT 47 vt...

JOHNSON'S FIGHT 48 vt...

JOHNSON'S FIGHT 49 vt...

JOHNSON'S FIGHT 50 vt...

JOHNSON'S FIGHT 51 vt...

JOHNSON'S FIGHT 52 vt...

JOHNSON'S FIGHT 53 vt...

JOHNSON'S FIGHT 54 vt...

JOHNSON'S FIGHT 55 vt...

JOHNSON'S FIGHT 56 vt...

JOHNSON'S FIGHT 57 vt...

JOHNSON'S FIGHT 58 vt...

JOHNSON'S FIGHT 59 vt...

JOHNSON'S FIGHT 60 vt...

JOHNSON'S FIGHT 61 vt...

JOHNSON'S FIGHT 62 vt...

JOHNSON'S FIGHT 63 vt...

JOHNSON'S FIGHT 64 vt...

JOHNSON'S FIGHT 65 vt...

JOHNSON'S FIGHT 66 vt...

JOHNSON'S FIGHT 67 vt...

JOHNSON'S FIGHT 68 vt...

JOHNSON'S FIGHT 69 vt...

JOHNSON'S FIGHT 70 vt...

JOHNSON'S FIGHT 71 vt...

JOHNSON'S FIGHT 72 vt...

JOHNSON'S FIGHT 73 vt...

JOHNSON'S FIGHT 74 vt...

JOHNSON'S FIGHT 75 vt...

JOHNSON'S FIGHT 76 vt...

JOHNSON'S FIGHT 77 vt...

JOHNSON'S FIGHT 78 vt...

JOHNSON'S FIGHT 79 vt...

JOHNSON'S FIGHT 80 vt...

JOHNSON'S FIGHT 81 vt...

JOHNSON'S FIGHT 82 vt...

JOHNSON'S FIGHT 83 vt...

JOHNSON'S FIGHT 84 vt...

JOHNSON'S FIGHT 85 vt...

JOHNSON'S FIGHT 86 vt...

JOHNSON'S FIGHT 87 vt...

JOHNSON'S FIGHT 88 vt...

JOHNSON'S FIGHT 89 vt...

JOHNSON'S FIGHT 90 vt...

JOHNSON'S FIGHT 91 vt...

JOHNSON'S FIGHT 92 vt...

JOHNSON'S FIGHT 93 vt...

JOHNSON'S FIGHT 94 vt...

JOHNSON'S FIGHT 95 vt...

JOHNSON'S FIGHT 96 vt...

JOHNSON'S FIGHT 97 vt...

JOHNSON'S FIGHT 98 vt...

JOHNSON'S FIGHT 99 vt...

JOHNSON'S FIGHT 100 vt...

JOHNSON'S FIGHT 101 vt...

JOHNSON'S FIGHT 102 vt...

JOHNSON'S FIGHT 103 vt...

JOHNSON'S FIGHT 104 vt...

JOHNSON'S FIGHT 105 vt...

JOHNSON'S FIGHT 106 vt...

JOHNSON'S FIGHT 107 vt...

JOHNSON'S FIGHT 108 vt...

JOHNSON'S FIGHT 109 vt...

JOHNSON'S FIGHT 110 vt...

JOHNSON'S FIGHT 111 vt...

JOHNSON'S FIGHT 112 vt...

JOHNSON'S FIGHT 113 vt...

JOHNSON'S FIGHT 114 vt...

JOHNSON'S FIGHT 115 vt...

JOHNSON'S FIGHT 116 vt...

JOHNSON'S FIGHT 117 vt...

JOHNSON'S FIGHT 118 vt...

JOHNSON'S FIGHT 119 vt...

JOHNSON'S FIGHT 120 vt...

JOHNSON'S FIGHT 121 vt...

JOHNSON'S FIGHT 122 vt...

JOHNSON'S FIGHT 123 vt...

JOHNSON'S FIGHT 124 vt...

JOHNSON'S FIGHT 125 vt...

JOHNSON'S FIGHT 126 vt...

JOHNSON'S FIGHT 127 vt...

JOHNSON'S FIGHT 128 vt...

JOHNSON'S FIGHT 129 vt...

JOHNSON'S FIGHT 130 vt...

JOHNSON'S FIGHT 131 vt...

JOHNSON'S FIGHT 132 vt...

JOHNSON'S FIGHT 133 vt...

JOHNSON'S FIGHT 134 vt...

JOHNSON'S FIGHT 135 vt...

JOHNSON'S FIGHT 136 vt...

JOHNSON'S FIGHT 137 vt...

JOHNSON'S FIGHT 138 vt...

JOHNSON'S FIGHT 139 vt...

JOHNSON'S FIGHT 140 vt...

JOHNSON'S FIGHT 141 vt...

JOHNSON'S FIGHT 142 vt...

JOHNSON'S FIGHT 143 vt...

JOHNSON'S FIGHT 144 vt...

JOHNSON'S FIGHT 145 vt...

JOHNSON'S FIGHT 146 vt...

JOHNSON'S FIGHT 147 vt...

JOHNSON'S FIGHT 148 vt...

JOHNSON'S FIGHT 149 vt...

JOHNSON'S FIGHT 150 vt...

JOHNSON'S FIGHT 151 vt...

JOHNSON'S FIGHT 152 vt...

JOHNSON'S FIGHT 153 vt...

JOHNSON'S FIGHT 154 vt...</

L'avavis de Cédric



Loin des RPG et autres fusils à pompe, Witchaven est fort sympathique grâce à son ambiance médiévale-fantastique. La jouabilité est très bonne et la diversité des actions apporte un plus. Dommage cependant que la réalisation n'ait pas été soignée. Le jeu est difficile et les graphismes un peu trop sombres et trop pixelisés en mode VGA. Si les sons sont irréprochables, la musique n'est pas digne d'un soft de 1996. On s'amuse cependant comme des fous en réseau et je ne saurai trop conseiller Witch2 aux amateurs d'heroïc-fantasy.



► De quoi ? Cette misérable bouteille de curaçao me toise effrontément ? J'veais te la couper en rondelles, moi... ▶

◀ Les graphismes SVGA sont superbes.

Voici une source inestimable de sorts et de potions ! ▶



► Ils n'attendent pas que vous aiguisiez votre lame sur leurs os et n'hésiteront pas à fuir pour mieux revenir vous couper en rondelles. Une vraie histoire de boucher... D'ailleurs, nul doute que vous aurez besoin de manger un peu de vache folle pour venir à bout de la multitude d'embûches qui vous attendent jusqu'à la fin. Et quand bien même vous trouveriez Witch2 trop dur, un éditeur permet de créer ses propres niveaux. Les graphismes, sans être révolutionnaires, sont très honnêtes, même si, n'ayons pas peur de nous répéter, ils sont très sombres. On pourra quand même reprocher à Witch2 la forte pixelisation en mode VGA. Certaines parties du décor sont affreuses si vous les regardez de trop près, mais Doom ne proposait pas mieux. Les possesseurs d'un pentium n'au-

ront pas ce problème. Côté son, on assiste au Requiem du Dr Jekyll et de Mr Hyde. Les voix et sons digitalisés sont irréprochables (un « glouglou » hilare) ponctués une perte importante de sang) tandis que les musiques sont ridicules et nous replongent dans les vertes années de l'Atari ST. Pitoyable quand on connaît les possibilités des cartes actuelles. Je ne saurai trop vous conseiller de lui préférer votre chaîne hi-fi et la B.O. de Conan le barbare qui vous plongera dans l'univers médiéval. Mais Witch2 possède un atout remarquable : vous pouvez jouer jusqu'à 16 en réseau. Voilà enfin l'opportunité de revivre vos aventures d'AD & D et pourquoi pas, vous venger d'un maître de jeu trop sadique. C'est un véritable plaisir de courir derrière son meilleur ami moins bien armé en brandissant fièrement votre hache alors que lui vous oppose sa petite dague, ou de vous liguer à plusieurs pour vous lancer dans une chasse à l'homme très fun... sauf pour le gibier humain ! Le réseau bénéficie d'ailleurs d'un scénario intéressant, celui de s'emparer du drapeau ennemi. Des nuits blanches sont à prévoir dans les foyers. Les doomslike remportent généralement un grand succès auprès du public. Le dernier en date, Duke Nukem 3D est promis à un avenir brillant et Quake débarque bientôt sur nos PC. A côté de ces monstres tant attendus, des softs tentent de se faire une place

dans la jungle micro-ludique. Witchaven est l'un d'eux. Inutile de préciser qu'il va souffrir de la comparaison. Ici, pas question d'interactivité avec le décor. Vous avez à faire à un Doom médiéval sans grande innovation si ce n'est la multiplicité des actions et l'originalité du monde dans lequel vous évoluez. Comparons donc ce qui est comparable. En résumé, sans être un incontournable, Witch2 offre de bons moments, surtout en réseau, dont il serait dommage de se passer. On pourra regretter toutefois la place requise pour l'installation. Pas moins de 60 Mo vous seront nécessaires. ■

Cédric Gasperini

Le contre-avis d'Éric

Mouais... bien qu'également sensible aux ambiances médiévales fantastiques, il faut reconnaître que le principe du combat à l'arme blanche (oui, d'accord il y a l'arc, mais les flèches sont rares) manque cruellement de fun. Frapper à l'épée, cela amuse 5 minutes mais par la suite, la lassitude s'installe (en jeu solo et réseau). Par ailleurs, même si Witchaven 2 est plutôt esthétique, n'oublions pas qu'il appartient désormais au passé des jeux en 3D subjective. Duke Nukem 3D, c'est quand même autre chose !

INTERÉT:

				HIT
INTÉRÊT				
GRAPHISME	13			
SON	16			
ANIMATION	14			
DURÉE DE VIE	14			
◆ CONFIG. RECOMMANDÉE :				
Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, carte son.				
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Réseau. ✓ A des monstres. ✓ Musique. ✓ Installation. ✗ Difficile. 				

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: + 44 1291 625 780 (8h à 19h lundi - samedi) Fax: + 44 1291 627 046 (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français

MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC

JUIN 1996 ... EN DIRECT D'ANGLETERRE:

SURPLUS D'INVENTAIRES, LIQUIDATIONS, SAISIES, FAILLITES, ETC...

ARRIVAGES CONSTANTS -> CONSULTEZ 3616 AZERTY rubrique DUC

TOUS LES PROGRAMMES SONT NEUFS, ORIGINAUX, AVEC LEURS INSTRUCTIONS D'ORIGINE

SELECTION PC 486 / PENTIUM (Prix T.T.C. port compris):

Disc CD ROM	Disc CD ROM	Disc CD ROM	Disc CD ROM
ALIEN CARNAGE (version complète) 80 F	FLIGHT LIGHT SIMULATOR 75 95 F	MIDWAY (WARGAME) 90 F	STAR CRUSADER 80 F
ALIEN LOGIC (S.S.L.) 80 F	FLIGHT OF AMAZON QUEEN 125 F	MIG 29 FULCRUM 65 F	STREET FIGHTER 2 80 80 F
ALIEN OLYMPICS 70 80 F	FRONTLINES 95 100 F	MILLENAI Altered Destinies (F) 95 F	STRIKE SQUAD 75 F
A-TRAIN + CONSTR. SET 100 F	GREAT NAVAL BATTLES I 80 F	MONKEY ISLAND 80 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO 120 F
AVVENTURE DE NIKKO (F) 80 F	GUNSHIP (F) 45	MONKEY ISLAND 2 95	SVGA HARRIER 95 115 F
BEETHOVEN 5+ SYMPHONIE (F) 80 F	HAMMER OF THE GODS 85 F	NASCAR RACING (F) 75 F	TACTICAL MANAGER 45 45 F
BENEATH A STEAL SKY (F) 85	HARPOON CLASSIC 85 F	ORION CONSPIRACY 125 F	TCHAIKOVSKI 1812 (F) 80 F
BLAKESTONE 1-6 (version complète) 80 F	HARRIER JUMP JET (F) 95	PANZER GENERAL 80 F	TEAM SUZUKI 45 F
CHESSMANIAC (F) 95	HEIMDAL 45	PINBALL ILLUSION (F) 95	TEE TIME GOLF 100 120 F
CHESSMASTER 3000 KARPOV 80 F	HELL CYBERPLUNK KILLER 95 F	PIZZA TYCOON 85 F	TEGEL MERCENARIES 75 F
CHESSMASTER 4000 TURBO 135 F	HELLFIRE ZONE (F) 70 F	POWER HOUSE 120 F	TERMINAL VELOCITY (F) 100 100 F
COMMANDER BLOOD 85 F	HEROQUEST + WITCHCLOUD (F) 45 F	PROTOTYPE 85 F	THUNDERHAWK 2 135 F
COMMAND & CONQUER DATA: COVERT OPERATIONS 120 F	HIGH SEAS TRADER 95	PYROTECHNICA 65	TOWER ASSAULT (F) 95
CYCLONES (S.S.L.) 45 80 F	HOCUS POSCUS (version complète) 80 F	RADICAL TYCOON DELUXE (F) 95	TOYOTA CELICA 45 F
DARK SIDE 2 (S.S.L.) 95 85 F	ICE AGE (F) 95 F	RAPTURE (Version Complete) 80 80 F	TUNING POINTS (3 wargames) 65 F
DDETROIT 80 F	ISHAR COMPII. +2(F)+3(F) 95 F	RED BARON (F) 80 F	TV SPORTS FOOTBALL 45 F
DOG FIGHT (F) 95	INDIANA JONES ATLANTIS 100 F	RENEGEADE (S.S.L.) 85 F	TV SPORTS BASKETBALL 45 F
Dr DRAGO MADCAP CHASE 50 F	INHERIT THE EARTH 100	RISE OF ROBOTS SVGA (F) 95	ULTRA COMMAND 95 F
DREAMWBS 80 F	INT. TENNIS OPEN (F) 75 90 F	RISE OF THE TRIAD (V. complete) 100 F	UNDER A KILLING MOON 100 F
Duke NUKE'M 2 (V. complète) 80 80 F	IT CAME FROM THE DESERT 45 F	SAM & MAX 100 100 F	UNIVERSE (F) 95 95 F
D-ZONE (data 900 niveaux Doom) 65 F	JOURNEYMAN PROJECT TURBO 80 F	SHADOW OF YSERBLIS 65	USS TICONDEROGA 85 F
D-1000 (data 1000 niveaux Doom) 100 F	LOCUS (F) 85 F	SHOOT 'EM OFF (Erodeage) 95 F	UTOPIA (F) 45 45 F
ELDER SCROLLS ARENA 110	LORDS OF MIDNIGHT 135 F	SIM ANT 100 F	VOYAGES OF DISCOVERY 45 45 F
EXPERT CASINO 90	MACHIAVELLI 125 125 F	SIM CITY CLASSIC 100 F	WACKY WHEELS (V.compléte) 80 80 F
EYE OF BEHOLDER III 85 F	MAGIC EYE (F) 85 F	SIM EARTH 100 F	WARRIORS 60 80 F
FLASHBACK 80 F	MASTER OF MAGIC 125 F	SIM FARM 100 F	WORLD ATLAS 4 (Educsoft) 80 F
FALCON 3.0 (F) 95	MEGARACE 80 F	SIM LIFE 100 F	WORLD CLASS RUGBY 95 45 45 F
FANTOME DE L'OPERA (F) 95	METAL MARINES 80 F	SINBAD & THRONE OF FALCON 45 F	WORLD CUP GOLF 95 F
	MICROSOFT BASKETBALL 120 F	SPACE CRUSADE (F) 45 F	WORMS REINFORCEMENTS (F) 120 F

Compilation PC CD ROM "Spécial Wargames": 220 FF - Plus de 20 Wargames!

Versions originales complètes (avec documentations) sur 4 CD ROMS pour 220 FF T.T.C. - port compris

Ce n'est pas une arnaque, ce n'est pas du piratage! C'est disponible en stock, prêt à être expédié! Le pack à 220 FF contient:	CONFICT KOREA (S.S.L.)
BATTLES OF NAPOLEON (S.S.L.) CARRIER STRIKE (S.S.L.) CLASH OF STEEL (S.S.L.)	GARY GRIGSBY: PACIFIC WAR (S.S.L.)
CONFICT MIDDLE EAST (S.S.L.) DEC. BATTLES AMERICAN CIVIL WAR 1, 2, 3 GARY GRIGSBY: WAR IN RUSSIA (S.S.L.)	CONQUEST OF JAPAN (Impressions)
GOLD OF THE AMERICAS (S.S.G.) GREAT NAVAL BATTLES III (S.S.L.) PANZER BATTLES (S.S.G.)	D-DAY BEGINNING OF THE END (Impr.)
GLOBAL DOMINATION (Impressions) WHEN 2 WORLDS WAR (Impressions) WARLORDS (S.S.G.)	REACH FOR THE STARS (S.S.G.)
SWORD OF ARAGON (S.S.I.) WARGAME CONSTRUCTION SET: TANKS (S.S.I.) WESTERN FRONT (S.S.I.)	

SELECTION AMIGA (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D (F) AGA 155 F	FEARS -1200- 100 F	PLATER MANAGER 2 AGA 145 F	SUPER STARDUST AGA (F) 95 F
BLITZ BASIC 2.1 225 F	F 117 A Stealth Fighter 2.0 (Français) 95 F	POWER DRIVE (F) 65 F	SUPER TENNIS CHAMPION 100 F
GFA BASIC 3.51 95 F	FIELDS OF GLORY A-1200- 125 F	PREMIER MAN. 3 DELUXE 96 145 F	TACTICAL MANAGER 94/95 45 F
BLITZKREIG (WARGAME) 65 F	GLOOM -A-1200- 100 F	ROADKILL -A-1200- 75 F	TACTICAL MANAGER 2 75 F
BLOODNET (F) -A-1200- 115 F	GLOOM DELUXE AGA 160 F	SKELETON KREW (F) -A-1200- 75 F	TOWER OF TURBO -A-1200- 75 F
CAMPAGN 2 95 F	GUARDIAN -A-1200- 75 F	SKIMARKS + DATA AGA 80 F	TURBO TRAX -A-1200- 65 F
CANNON FODDER2 (F) 75 F	HEART OF CHINA (9 discs) 95 F	SLAM TILT AGA (F) 175 F	U.F.O. -A-1200- 125 F
CIVILIZATION 125 F	HEIMDAL 2 (F) 75 F	SPACE QUEST 4 (Doc F.) 75 F	VIRTUAL KARTING AGA (F) 120 F
COLONIZATION 95 F	HEIMDAL 2 (F) -A-1200 95 F	SPERIS LEGACY AGA 145 F	WATCH TOWER AGA (F) 160 F
CRYSTAL DRAGON 65 F	MANCHESTER UTD THE DOUBLE 85 F	SUPER SKIMARKS 100 F	WEMBLEY SOCCER -A-1200- 75 F
EVOLUTION AGA (Humans 3) F 175 F	ODYSSY-E -A-1200- 100 F	SUPER LEAGUE MANAGER 75 F	WORLD CLASS RUGBY 95 45 F
EXILE -A-1200- 100 F	PLAYER MANAGER 2 145 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200 75 F	XTRME RACING AGA 160 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

AKIRA * 70 F	EVOLUTION (HUMANS 3) (F) 175 F	JUNGLE STRIKE 60 F	SPERIS LEGACY 155 F
BANSHEE (F) 75 F	EXILE 100 F	LIBERATION CAPTIVE 2 70 F	STRIP POT (Erodeage) 75 F
CANNON FODDER (F) 70 F	GLOOM 100 F	ROAD KILL 75 F	SUPER LEAGUE MANAGER 75 F
CHAOS ENGINE (F) 60 F	GUARDIAN 75 F	SKELETON KREW (F) 75 F	SUPER SKIMARKS 100 F
DRAGONSTOME (F) 65 F	HEIMDAL 2 (F) 95 F	SOCCER KID 50 F	WEMBLEY INT. SOCCER 80 F

Pour un envoi immédiat d'articles ci-dessus (règlement par carte VISA/ EUROCARD): téléphonez-nous (pas de panique, notre personnel est FRANCAIS), ou faxez votre commande signée avec toutes de votre carte bancaire. Par Minitel: 3616 AZERTY pulz DUC. Ou rédigez (EN FRANCAIS SVP) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chèquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.

Pour recevoir GRATUITEMENT un listing d'une sélection de nos stocks téléphon, faxez ou écrivez-nous EN FRANCAIS. Si vous désirez recevoir un catalogue COMPLET pour votre ordinateur, SVP joignez 6 timbres à 3 F 30 ou 4 C.R.V. SVP, précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

Nous envoyons aussi par avion -et sans aucun supplément de frais de port- les produits ci-dessus vers la SUISSE, les DOM TOM et aux francophones du MONDE ENTIER

Toute commande est considérée comme ferme.

AfterLife

Trafic d'âmes

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : LUCASARTS.

GENRE : GESTION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X, SVGA.

Les jeux de gestion n'en finissent pas d'hypertrophier nos ego : après avoir été maire, directeur de sociétés de transport en tous genres, nous voilà promu à la fois Roi du paradis et Empereur des enfers ! Essayez donc de revenir sur Terre, ensuite !

APRÈS LES JEUX d'aventure et les combats spatiaux, LucasArts change de registre et lorgne du côté des jeux de gestion à la Sim City. Et comme ils ne font pas les choses à moitié, ils vous proposent un environnement totalement inexploré jusqu'à présent : l'enfer et le paradis.

Vous êtes donc l'heureux propriétaire de « l'Après vie » qui comprend deux lieux distincts que vous devrez administrer simultanément. Bien que situé sur un plan autrement plus spirituel que Transport

Deux scénarios sont livrés avec le jeu : dans celui-ci, les cercles de l'enfer de Dante prennent tout leur sens !



▲ Ces grosses bouches hideuses sont des installations où d'anciens gourmands expient leurs péchés.

Durant la partie, de nouvelles installations sont découvertes : ce sont vos anges qui vont être ravis ! ▶

Tycoon et autres Sim, l'aspect capitaliste des jeux de gestion n'a pas été oublié : si votre but est de donner aux âmes ce qu'elles attendent (expiation ou récompenses), vous devrez aussi vous en mettre plein les poches. Les dollars n'ayant pas encore cours au plus haut des cieux, c'est de Pennies que vous remplirez votre porte-monnaie céleste... Pas très catholique tout ça...

After Life Park

Au départ, vos deux « terrains » sont totalement vierges à l'exception de fleuves et autres rochers. Pour commencer, vous devrez placer quelques installations, en enfer et au paradis, destinées à l'accueil des âmes : des routes, des portes, et surtout, des lieux de supplices consacrés à l'expiation des sept péchés capitaux (allo, Brad Pitt ?) et des jardins des délices où les âmes vertueuses seront récompensées.

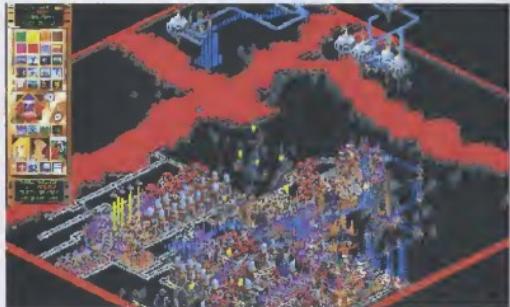


sées. Ensuite, vous placerez quelques centres de détente et d'entraînement, et un ou deux bars destinés à vos employés, les anges et les démons. N'oubliez surtout pas les stations Karma grâce auxquelles certaines âmes pourront retourner sur Terre et se réincarner.

Les constructions nombreuses et as-



▲ Cette grosse chaussure bien sucrée va récompenser les âmes qui n'ont pas cédé à la gourmandise... Veinards !



▲ Lorsque votre enfer est atteint de blues, il se retrouve totalement immobilisé durant un certain temps.

ses variées sont toutes sensiblement les mêmes (à l'exception des graphismes), qu'elles soient en enfer ou au paradis. Leur gestion s'effectue de manière similaire, et ne justifie pas totalement la présence de deux plans, qui se ressemblent finalement beaucoup. Durant toute la partie, on passe de l'enfer au paradis avec la désagréable impression de toujours accomplir les mêmes actions.

Bien sûr, il y a quelques petites différences : l'agencement des constructions paradisiaques doit être bien organisé, alors que celui des installations infernales doit être le plus chaotique possible afin que les âmes aient du mal à trouver leur chemin... Après quelques heures de jeu, un pe-



▲ Voici les différents centres d'amusement que vous pourrez consacrer à vos anges et à vos démons.

tit malaise s'insinue lentement. Il ne s'agit ni de la Saint-Glagna, ni de la fièvre de l'au-delà (des catastrophes surnaturelles qui s'abatent régulièrement sur votre Après-vie), mais d'une vague réminiscence... Peut-être le résidu d'une incarnation précédente durant laquelle vous auriez joué à... Thème Park ! Mais c'est bien sûr ! Les portes, les âmes qui râlent parce qu'elles n'ont pas l'attraction, heu, pardon, l'installation dédiée au péché qu'elles désirent expier, le tracé des routes, les découvertes... Tout cela ressemble un peu trop au jeu de Bullfrog, et pas assez au produit innovateur que l'on attendait... .

Jasper et Aria

Bien sûr, pour gérer finement votre domaine, de nombreux graphiques, courbes et autres camemberts sont accessibles à tous moments, mais l'interface multifenêtrée est un peu trop confuse pour être exploitable avec facilité. La seule grosse bonne surprise du jeu (et encore, Thème Park l'avait déjà fait avec son manager), ce sont Aria et Jasper, un ange et un démon, qui vous prodiguent conseils et astuces au fur et à mesure du jeu, voix digitatisées à l'appui. Sans oublier un Tutorial fort bien fait qui vous explique,



▲ Jasper et Aria sont vos deux conseillers. Ils discutent beaucoup, tout en vous donnant de judicieuses astuces.

L'avis de Luc-Santiago



A priori, infliger de redoutables châtiments aux pêcheurs les plus odieux et récompenser les vertueux avait de quoi séduire... Et bien retombons sur terre, le rêve semble bel et bien brisé. AfterLife, s'il est amusant deux ou trois heures, risque bien de décevoir les amateurs de jeux de gestion en raison d'un intérêt que l'on espérait autrement plus... divin. Bien que tournant sous Windows (et sous Dos), AfterLife n'est pas un modèle de convivialité. Il souffre de graphismes discutables et d'une interface plutôt moyenne.

◀ Vous disposez d'un zoom et d'une option permettant de remplacer les installations par leur couleur respective.



grâce à de petites démos tournantes, les points importants d'une partie. Heureusement, la prise en main n'est pas trop difficile et vous ne devriez pas avoir trop de mal (du moins au niveau Facile) à rapidement rentabiliser votre enfer et votre paradis.

En définitive, AfterLife n'est absolument pas la grand Messe que les aficionados de LucasArts espéraient. Inutile donc de vendre votre âme au diable pour y jouer, AfterLife ne donnerait malheureusement pas un saint. ■

Luc-Santiago Rodriguez

INTÉRÊT	
GRAPHISME	10
SON	12
ANIMATION	8
DURÉE DE VIE	11
CONFIG. RECOMMANDÉE :	
Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, SVGA.	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ La musique ✓ En français. ✓ Le thème (Park ?). ✓ Les graphismes ✓ Interface confuse. ✓ La lenteur. 	

Starfighter 3000

De l'arcade en rase-mottes

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : TELSTAR.

GENRE : ARCADE/ACTION.

DATE DE SORTIE/PRIS : Mi-JUIN. ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Adapté d'un jeu console, Starfighter 3000 conjugue de l'action furieuse à la Fury³ et un brin de tactique à la Wing Commander. Malgré de beaux graphismes, SF 3000 aura besoin de toute la puissance de ses réacteurs pour égaler les classiques sur PC !

MALGRÉ son nom évocateur, ne vous attendez pas dans SF 3000 à déambuler bâtement au sein de la voûte étoilée, car les missions, avec ses nombreuses cibles au sol, vous attireront plus souvent à ras-de-terre, que sous la voute céleste. Malgré son héritage décidément arcade, SF 3000 propose quand même une approche assez tactique, et un enchaînement des missions un peu plus évolué que de passer au niveau 11 après avoir haché menu le boss de fin

Votre mission terminée, vous devez rentrer au vaisseau-mère en vous appuyant.



▲ Ne vous laissez pas tromper par cette scène cinématique, les niveaux dans l'espace se font assez rares.

Cette frégate ennemie vous fait des signaux amicaux : « Ami, ami I Approchez... » ▶

du niveau 10 de la mort. Bon, restons calme, le jeu ne s'encombre pas non plus d'un scénario élaboré, le jeu vous plonge d'emblée dans un enchaînement de missions heureusement non linéaires. L'architecture des missions s'inspire en fait de la forme d'une pyramide inversée : votre première mission vous est imposée, et constitue une mise en bouche vous permettant de vous familiariser avec le pilotage de l'appareil. Cette mission réussie, vous pouvez choisir une mission parmi les deux disponibles à « l'étage » suivant de la pyramide. Une fois toutes les missions de ce niveau achevées, vous pouvez continuer par plus fort, et ainsi de suite... Au total, 60 missions vous sont proposées, et les plus avancées vous demanderont beaucoup de persévérance pour les réussir ! Le début de chaque mission vous offre un briefing très détaillé sur les objectifs à détruire pour la remplir.



Au combat, vous disposez de trois armes de base, les lasers, les missiles air-air et air-sol. Chaque destruction d'un bâtiment ou d'un vaisseau libère alors des bonus vous permettant de vous réapprovisionner en armes, ou améliorer votre vaisseau. De temps en temps, un parachute vous apporte des bonus si vous le rattrapez avant qu'il ne s'écrase mollement sur le sol,



▲ À tout instant, vous pouvez modifier la formation et faire passer vos alliés d'un mode offensif à un mode défensif, ou inversement.

Vos afterburners à pleine puissance, votre vaisseau déchire la nuit noire et obscure.

Ça peut paraître tentant, mais vu la précision de pilotage du vaisseau, j'évite de passer entre ces deux tours.



en particulier des armes plus dévastatrices. Un radar rudimentaire indiquant la direction de l'ennemi le plus proche et une carte tactique vous permettent de vous repérer. Et voilà vous êtes parti, fondant sur les villes ennemis, crachant la mort de vos missiles et turbo-lasers en évitant les tirs des tourelles et les missiles guidés ! Malheureusement, cette vision divinement apocalyptique s'altère un peu dès que vous tentez de manœuvrer votre vaisseau... En effet, même avec un joystick analogique, la réponse à la moindre sollicitation sur votre bâton joyeux est pour le moins brutale, interdisant toute finesse dans le pilotage. Visiblement, la jouabilité a été étendue importée de la version console, et en fait seuls les habitués du paddle se sentiront à l'aise pour piloter le vaisseau. Les autres se répandront, quand ce ne sera pas sur le sol, en mouvements erratiques propres à donner le mal de l'air aux pilotes les plus endurcis. Remarquez, c'est parfait pour éviter les tirs ennemis, mais quand il s'agit de viser, c'est une tou-



Les explosions sont spectaculaires, mais attention de ne pas se trouver trop près des retombées.



Des cadres verts permettent de visualiser d'un coup d'œil la cible sélectionnée, même si elle n'est pas encore visible.



te autre histoire... Heureusement, dans certaines missions jusqu'à 10 alliés viendront vous secourir. De plus, s'ils survivent, ils prendront de l'expérience et vous pourrez lors d'autres missions leur faire exécuter des tactiques plus élaborées.

La vue courte

En plus, malgré des graphismes entièrement en SVGA, l'animation reste fluide ! Enfin relativement un peu, puisqu'il vous faudra quand même un Pentium 75, voire 90 au minimum. Pour les machines moins puissantes, il est possible de passer la résolution en VGA, celle-ci restant d'ailleurs très visible. Mais pour arriver à une telle vitesse d'animation, quelques concessions se sont avérées nécessaires, par rapport aux versions consoles 32 bits à venir (PlayStation et Saturn), l'effet de hazing est largement plus accentué, réduisant le champ de visibilité du joueur à ses très proches environs. Avec un horizon aussi limité, on obtient la désagréable impression de naviguer un peu en aveugle, les vaisseaux ou éléments de terrain ne se découvrant qu'au dernier moment... Mais bon, il ne faut pas se faire d'illusion, le PC n'a pas encore la prétention de concurrencer les consoles 32 bits sur leur propre terrain ! ■

Frédéric Marié



Quelques séquences cinématiques viennent un peu casser le train-train de la destruction en masse.

Bon procémons par ordre : vous voyez une explosion, mais vous ne voyez plus votre vaisseau. Conclusion...

L'avis de Fred

Malgré une réalisation soignée et des graphismes accrocheurs, Starfighter 3000 me laisse un peu dubitatif. L'excellente idée de pouvoir varier les combinaisons tactiques avec les alliés, en fait plus qu'un jeu d'arcade, mais le modèle de vol ainsi que les incontournables bonus en fait moins qu'un simulateur. Malgré tout, cette particularité du jeu d'action aurait pu me plaire, ne serait-ce que la maniabilité très discutable du vaisseau. À la limite, mieux vaut utiliser le clavier ou un paddle, plutôt qu'un joystick !



INTÉRÊT

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	14

- ✓ Fluidité en SVGA
- ✓ La gestion des alliés.

- ✓ Horizon très proche.
- ✓ Maniabilité discutable.

SFPD Homicide

Le PC mène l'enquête

FORMAT : PC/MAC CD-ROM.

ÉDITEUR : GROLIER INTERACTIVE.

GENRE : AVENTURE.

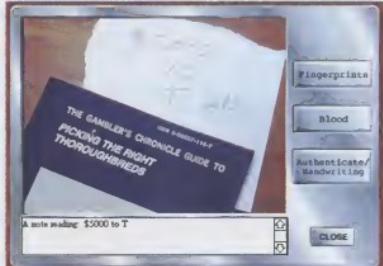
DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 400 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Inspiré d'une affaire criminelle réelle, SFPD Homicide vous accroche au veston le badge d'inspecteur de la brigade criminelle de San Francisco. Comme l'inspecteur de l'époque, ce sera à vous de trouver le coupable dans un contexte très réaliste.

FÉLICITATIONS ! Vous venez juste d'intégrer la brigade criminelle de San Francisco. Et à peine arrivé à votre nouveau bureau, une nouvelle affaire vous tombe sur les bras, vous rappelant brutalement les dures réalités de votre nouveau travail. Un corps a été retrouvé ce matin dans la baie de San Francisco, et vu le bloc de béton qui s'y trouvait solidement attaché, les chances qu'il s'agisse d'un suicide ou d'une mort de cause naturelle semblent assez faibles... Et vous voilà

Pour chaque pièce à conviction, vous pouvez effectuer différents tests▼ en laboratoire.



▲ Arrivé sur les lieux de la découverte, vous pourrez interroger les personnes présentes et collecter des indices.



Le moment est venu ▲ de présenter votre dossier d'accusation au juge. L'audience retient son souffle.

▲ Votre premier interrogatoire... Vous n'êtes pas obligé de sortir le bottin pour faire parler ce malheureux !

déjà parti sur les lieux de cette macabre découverte, sans prendre le temps de vous renseigner sur vos nouvelles fonctions ! Heureusement, avant d'arriver ce matin au commissariat, vous aviez pris le temps de consulter un excellent mémo vous donnant tous les détails sur les procédures à suivre et les différents moyens à votre disposition pour mener l'enquête dans les meilleures conditions, tout en images et vidéo, agrémenté d'un commentaire explicatif. De plus, si jamais vous rencontrez des difficultés au cours de l'enquête, l'inspecteur Frank Falzon, à l'époque chargé de l'affaire, pourra

vous prodiguer des conseils sur les techniques usuelles utilisées par la police pour, par exemple, interroger un suspect, ou chercher efficacement des indices sur les lieux d'un crime. Car le temps vous est compté, vous ne disposerez que de 10 jours pour trouver un coupable et monter un dossier solide qui l'envira pour longtemps derrière les barreaux.

Réalisme avant tout

Vous l'aurez compris, SFPD Homicide est plus qu'un jeu d'aventure, il s'agirait plutôt d'une reconstitution fidèle du travail d'inspecteur de la criminelle, plus dans l'esprit d'un



▲ C'est pas qu'il ait une sale tête, mais je vais quand même le mettre sur la liste des suspects.



▲ Chaque information apportée par un témoin est répertoriée dans ce calepin, et peut ensuite être vérifiée.



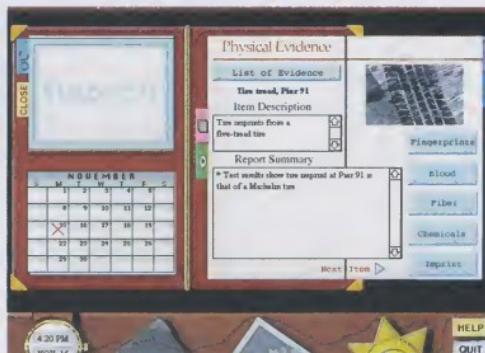
▲ Au fur et à mesure de vos découvertes, la carte de San Francisco dévoile de nouveaux lieux à visiter.

épisode de Columbo que de Starsky et Hutch ! Votre première tâche constituera d'abord à chercher des indices près du lieu de la découverte du corps, et sur le cadavre lui-même. Vous pourrez alors les envoyer au laboratoire pour effectuer différents types d'analyses, comme la recherche d'empreintes, ou l'identification d'un produit, en sachant que plus vous demanderez d'analyses, plus les résultats se feront attendre. Vous aurez ensuite à identifier la victime, en utilisant l'ordinateur pour trouver les personnes portées disparues correspondant à son signalement.

Trouvez-moi le coupable !

Rien ne vous sera épargné, vous devrez vous rendre ensuite à la morgue avec un membre présumé de la famille pour identifier le corps ! Vous pourrez alors interroger ses proches, fouiller son appartement, et éventuellement enquêter de plus près sur un suspect possible. Dans ce cas, vous devrez tenter de déterminer son mobile pour le crime et voir s'il dispose d'un bon alibi. Si le besoin s'en fait sentir, vous pourrez brusquer un peu les choses et demander un mandat de perquisition. Heureusement pour les interrogatoires, et le reste d'ailleurs, le jeu sera entièrement traduit en français.

Comme dans la réalité, votre enquête avancera autant au bureau que sur



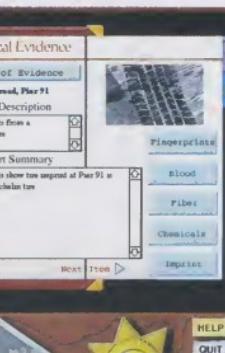
le terrain. À tout instant, vous pourrez consulter tous les témoignages recueillis, les comparer, et revoir à loisirs les pièces à conviction ainsi que les résultats d'analyses du laboratoire. Comme chaque action fait avancer la pendule, vous n'aurez pas le loisir de suivre toutes les pistes qui vous ont été offertes. Pour une fois, vous trouverez les journées bien trop courtes, et le jeu n'accepte pas les heures supplémentaires ! Il vous faut donc faire preuve d'intuition et d'esprit d'analyse pour ne pas vous égarer, dans les monceaux d'informations, pas toujours vraies d'ailleurs, que vous récolterez au cours de l'enquête. Si vous pensez avoir trouvé le coupable, votre tâche n'en sera pas terminée pour autant. Vous devrez alors constituer un dossier d'accusation solide, sinon lors de son passage devant le juge le coupable présumé pourrait bien ressortir libre comme l'air. Dans ce cas, vous aurez perdu l'estime de votre capitaine, et la partie du même coup ! Bref, comme dans la réalité, rien n'est gagné d'avance, et c'est peut-être ce qui fait de SFPD Homicide un soft si passionnant à jouer. ■

Frédéric Marié

L'avis de Fred



SFPD Homicide n'a certainement pas la même qualité de réalisation que le dernier Police Quest de Sierra, mais les vidéos des différents témoins ainsi que les photos suffisent largement à vous mettre dans l'ambiance, malgré un environnement sonore assez pauvre. L'interface est agréable à utiliser, et l'approche très réaliste du jeu ne pourra que satisfaire les amateurs d'éénigmes policières. Même sans être passionné par le genre, l'intérêt ludique du soft est indéniable, et on se prend tout de suite à jouer au Columbo.



▲ L'examen du labo sur cette trace de pneu peut vous aider à trouver la bonne piste, qui sait ?



► DANS LE MÉTIER, DANS LEQUEL IL NE FAUT PAS HÉSITER À REGARDER DE PRÈS UN SPECTACLE PLUTÔT MACABRE... ▼

			HIT
INTÉRÊT			
GRAPHISME	14	✓ Très réaliste.	
SON	13	✓ L'interface.	
ANIMATION	12	✓ Assez austère.	
DURÉE DE VIE	14	Ambiance sonore.	
CONFIG. RECOMMANDÉE :			
Pentium 75, 16 Mo de Ram. lecteur CD-Rom quadruple vitesse.			

Secret Mission

Imbroglio rétro

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : MICROIDS.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX33, 4 Mo, CD 2X, SVGA.

Vous avez envie de tropiques, de dangers et de mystères ? Alors annulez vos vacances en Lozère et foncez en Opalie où un coup d'état se prépare. Même si vous ne savez pas très bien pour qui vous travaillez, enfilez votre panoplie d'espion et enquêtez !

NOUS SOMMES en 1952 dans un petit royaume de l'Asie dont tout le monde se désintéresse éperdument, sauf les Russes et les Américains. Sa position géographique est effectivement très stratégique. Le Roi d'Opalie n'ayant pas de descendance, c'est son premier ministre, Vishaka, qui semble être le seul héritier légitime du pouvoir. Et justement, le Roi ne semble plus en avoir pour longtemps... C'est un imbroglio politique et psychologique que vous devrez démine-

Vous n'êtes décidément pas un bon espion : à peine arrivé en Opalie, vous vous faites lamentablement assommer !



► La promenade est gâchée : votre contact vient de descendre un Thug qui s'apprête à vous tuer !



► Bien joué : vous venez de jeter une serviette sur un serpent venimeux. Il n'y a plus qu'à l'assommer.

ler : un violent coup sur la tête à votre descente d'avion vous a effectivement rendu amnésique. Lorsque vous reprendrez connaissance dans votre chambre d'hôtel, une ravissante jeune femme vous apprendra une mauvaise nouvelle : vous êtes un affreux agent double à la solde des Russes ! Mais comment, en pleine Guerre Froide, peut-on avoir confiance en une Soviétique, aussi attirante soit elle ? Dès les premières minutes de jeu, une certitude s'impose : Secret Mission est un jeu d'aventure à l'ancienne. Vous évoluez dans des décors en 3D, fleurant bon l'Indiana Jones, l'Operation Stealth, et autre antiquité ludique (ce qui rend le soft jouable sur un 486... délicate attention). Comme il s'agit d'un portage CD-i vers PC, la souris n'est malheureusement pas gérée, ce qui, pour un jeu d'aventure, est tout

de même très regrettable. Surtout lorsque votre personnage se déplace à peine plus vite qu'un escargot dopé aux amphétamines, rendant l'exploration de la moindre petite pièce aussi longue que la traversée de l'Atlantique à la nage (j'exagère ?).

► Du rififi sous les tropiques

Vous disposez de deux touches « action » : la première vous donne accès aux traditionnelles icônes (parler, utiliser, regarder, etc.) et la seconde, à votre inventaire. Rien de bien sorcier là-dedans, ni de très novateur, d'ailleurs. Lorsque vous passez devant quelque chose d'important (personnage ou objet), une icône s'affiche, vous informant qu'une interaction est possible.

Le jeu quant à lui, est conforme à la tradition : trouver des objets et les utiliser à bon escient. Point. Les dia-



▲ Parfois, vous passez d'une vue en 3D à une vue du dessus. Franchement, on s'en serait passé !

Un bon moyen pour gagner de l'argent : parier sur la grille d'où sortira le rat pour aller chercher son fromage. ►

logues (tous post-synchronisés en français), s'effectuent comme d'habitude par QCM et sont exclusivement informatifs. Au fur et à mesure de votre enquête, de nouveaux lieux deviennent accessibles, mais comprennent malheureusement très peu d'écrans : il n'y a dans votre hôtel que le hall et votre chambre, deux pièces dans un palais royal (mais il y a un sous-sol), deux pièces dans un bar, etc. L'exploration n'est donc pas fastidieuse et les

énigmes étant de difficulté moyenne, Secret Mission s'adresse plus aux aventuriers novices qu'aux experts. Cependant, ce qui facilite ne dit pas creux : l'histoire est intéressante et vous serez certainement très curieux de savoir pour qui vous travaillez vraiment et ce qui se trame chez Vishaka et dans la jungle ! Quelques rebondissements (tentative d'assassinat en plein parc, intrusion d'un serpent dans votre chambre) viendront également pimenter l'action.

En revanche, certaines choses choqueront peut-être les joueurs exigeants : le doublage des personnages est une excellente idée, mais pourquoi les comédiens jouent-ils si mal ? Et pourquoi certains ont-ils la même voix ? D'autre part, quelques invraisemblances feront sans doute hurler de rire les petits moqueurs dans mon genre : chez un spécialiste des Thugs par exemple, il est possible de subtiliser un couteau, un fusil et des cartouches au nez et à la barbe de leur propriétaire ! Et il ne vous fera pas la moindre remarque ! L'aspect « jeu à l'ancienne » de Secret Mission n'a



▲ Dans le Palais Royal, vous prenez le contrôle d'un autre personnage. Un bon conseil : cachez-vous vite !

L'aviso de Luc-Santiago

L'adaptation de Secret Mission du CD-i vers le PC ne s'est pas très bien passée : l'interface au clavier est peu pratique, les déplacements du personnage sont effroyablement lents et le graphisme évoque les jeux d'aventure qui sortaient il y a deux ans. À côté de ces petits inconvénients, Secret Mission bénéficie d'une histoire intéressante et présente l'avantage de tourner sur de petites configurations. Les derniers possesseurs de 486, s'ils sont également peu doués pour les énigmes, trouveront donc ici un jeu tout désigné.



► N'hésitez pas à marchander les souvenirs hideux que le petit marchand cherchera à vous vendre.



► Le bar abrite un contact qui vous rendra un fier service. Mais lequel est-ce ? Peut-être le barman ?

visiblement pas échappé aux développeurs : pour moderniser leur jeu, ils ont inclus des scènes cinématiques, illustrant vos actions les plus variées ; traversée de la ville en poussée-pousse (captivant), fermeture de la porte de votre chambre d'hôtel (phénoménal), déjeuner avec la Soviet (incroyable), déplacement d'une pièce à l'autre (monumental)... Allez, on ironise, mais le jeu est quand même très distrayant ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



INTÉRÊT

GRAPHISME	11
SON	10
ANIMATION	4
DURÉE DE VIE	13

► **CONFIG. RECOMMANDÉE :**
PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double
vitesse, SVGA.

- ✓ Scénario.
- ✓ En français.
- ✓ Lenteur.
- ✓ Voix.
- ✓ Interface.

World Rally Fever

Un singe dans un kart

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : TEAM 17.

GENRE : COURSE DE KART.

DATE DE SORTIE/PRIX : JUILLET. ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

A LA SUITE d'une courte introduction, vous vous retrouvez face à un menu d'options. Après avoir choisi votre personnage parmi huit spécimens tous plus loufoques les uns que les autres (un singe, une grand-mère, etc.), vous devrez opter pour un niveau de difficulté. Trois sont accessibles directement (rookie, amateur et pro-am) et un quatrième niveau sera praticable une fois que vous aurez été déclaré vainqueur des trois premiers. À noter que chaque niveau est composé de quatre courses soit au total 16 courses différentes. Il faut savoir que le choix du personnage influe sur la vitesse de votre kart et sur sa trajectoire dans les virages. Quant à l'écran de jeu, celui-ci vous montre votre kart de derrière et vous donne tous les renseignements dont vous avez besoin. Dès les premières minutes de jeu, soyez sûr que le pilotage du kart ne vous posera plus de problèmes. Celui-ci dérèglera dans les virages et un jeu de braquage, contre-braquage s'installe de ma-

L'écran de jeu comprend une petite carte qui indique votre position par rapport aux autres ▼ concurrents.



▲ Dans le désert de l'Utah, il faudra être assez agile pour circuler entre les os de ce squelette.

Si vous préférez les courses de voiture délirantes aux simulations complexes qui vous demandent un apprentissage conséquent, alors plongez-vous dans le dernier jeu de Team 17 : World Rally Fever.

nière à maîtriser au mieux votre bolide. Vous pouvez faire sauter votre kart afin d'éviter les nombreux pièges que se dressent devant vous et vous pourrez par la suite utiliser des armes.

Ça speed !

Il est vrai que les différentes courses vous feront traverser de nombreux pays qui proposent chacun leurs propres décors. Ainsi vous découvrirez les prairies françaises, les autoroutes américaines, les plages de sable fin de Hawaii, les maisons typiques de Kyoto et bien d'autres encore. Ces graphismes sont beaux, colorés mais on peut regretter qu'ils ne soient pas en SVGA. De plus, lors de certaines courses, l'affichage des éléments du bord de route présente des défauts. L'impression de vitesse est quant à elle bien rendue et les programmeurs se sont apparemment attelés à faire tourner aussi bien leur

jeu sur un DX2/66 que sur un pentium 133. Et croyez-moi la différence entre les deux machines n'est pas flagante (un petit peu plus rapide sur le pentium mais pas des masses). Les bruitages sont quant à eux corrects et traditionnels (bruit de dérapage, de collision, etc.) mais la musique bien qu'entraînante au premier abord est rapidement énervante. Les concep-



▲ Les créateurs n'ont pas lésiné sur les détails : sur la passerelle le train passe par intermittence.



▲ Ces superbes hawaïennes sont là pour vous. Alors évitez de leur rouler dessus en poussant un rire sadique.



▲ Voilà comment la France est représentée dans le nouveau jeu de team 17 : moutons et prairies. Bien sympathique !

teurs ont inclus de nombreux détails. Il est possible d'entendre les moutons bêler lorsqu'on leur rentre dedans, d'entendre les hawaïennes crier lorsqu'on leur roule « malencontreusement » dessus, de voir les noix de coco tomber des arbres et ainsi de suite.

Le fun avant tout

Bien que la réalisation ne soit pas bouleversante de nouveauté, on prend néanmoins un réel plaisir à jouer à ce jeu. Il faut dire que celui-ci offre des options délirantes. Ainsi, vous pourrez utiliser des armes de manière à éviter temporairement vos adversaires (au nombre de sept). Vous pourrez déposer des caisses derrière vous, envoyer des bombes sur les concurrents qui vous précèdent, devenir invulnérable durant quelques secondes ou bien utiliser des turbos. Évidemment les autres concurrents possèdent les mêmes atouts et n'hésitent pas à les utiliser. Ce système d'arme, qui est plus ou moins limité (il faut passer à un endroit bien précis pour les récupérer), rajoute du piquant au jeu sans pour autant prendre le pas sur la conduite.



▲ Dans certains pays le circuit passe carrément à l'intérieur des bâtisses. Ici une maison type de Kyoto.

Car celle-ci reste primordiale. Hormis les virages traditionnels à négocier, vous aurez à sauter par-dessus des murs ou des moutons ; vous devrez éviter des cocotiers, passer sur des ponts très étroits, descendre des escaliers, ou bien encore esquiver les camions qui encombrent les carrefours de Tokyo...

Précisons que dans la version testée

Le contre-avis d'Olivier

Je ne suis pas d'accord avec Sébastien en ce qui concerne la lassitude. Si en effet une option multijoueur, réseau et null-modem aurait été la bienvenue, World rally Fever va faire le bonheur de nombre d'entre vous de part la qualité de sa programmation. Un jeu qui speed à fond sur 486, c'est de nos jours plutôt rare. D'autre part, le nombre élevé de circuits et la difficulté bien dosée donnera du fil à retordre. Bref, je ne suis pas déçu même si l'est vrai que du SVGA aurait été le bienvenu pour les possesseurs de machine puissante.

INTÉRÊT: ★★☆

L'avis de Sébastien



Team 17 a créé un jeu où l'amusement prime sur la qualité graphique. La réalisation est en VGA mais en contrepartie les décors sont variés. Une fois que l'on maîtrise le système d'arme, que l'on est pris un minimum par le jeu, il est vrai que l'on s'amuse. Mais je pense que l'on aurait pu espérer mieux au niveau de la finition. Si vous n'êtes pas un mordu des courses de voiture et vu qu'aucune option multijoueur n'est présente, vous risquez de vous lasser. Ce jeu est à mon avis à réservé aux amateurs du genre.



▲ Si vous rentrez en collision avec ces arbres, vous verrez les noix de coco tomber sur la route.



▲ New York, la nuit. Gaffe aux brèches dans l'autoroute !

des plantages intempestifs venaient interrompre les parties (apparemment des problèmes de son) et qu'aucune option multijoueur, ni même deux joueurs, comme cela était prévu dans la preview n'était présente. Finalement, World Rally Fever est un jeu bien fun qui malgré quelques défauts vous fera passer de bons moments même sur une machine peu puissante. ■

Sébastien Tasserie

INTERÊT	
GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	13

HIT

- ✓ La jouabilité.
- ✓ Les décors variés.
- ✓ Le fun.
- ✗ Pas de multijoueur.
- ✗ Graphismes moyens.

CONFIO, RECOMMANDÉ :
PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

TEST EXPRESS

HEXEN DEATHKINGS

EXTENSION POUR HEXEN
sur PC CD-ROM
édité par GT INTERACTIVE



Vous ne connaissez pas Hexen ? Pour ceux qui débarquent de Mars, il s'agit du digne successeur de Heretic signé ID et Raven qui permet à un ou plusieurs joueurs en réseau de friter du monstre ou ses copains dans un univers fantastico-médiéval. Contrairement à Heretic, vous pourrez ici choisir votre classe de personnage (Magicien, Clerc et Guerrier). Cette extension vous propose vingt nouveaux niveaux que vous pourrez joyeusement explorer seul mais qui seront un véritable bonheur en Deathmatch (combat en réseau) puisqu'il ont été spécialement conçus à cet effet. Et tout ça pour environ 100 F.

FLIGHT UNLIMITED

SIMULATEUR DE VOL
sur MAC CD-ROM (POWERMAC)
édité par UBI SOFT/LOOKING GLASS



Passionné d'aviation ou plus exactement de vol tige aérienne et heureux possesseur d'un Power Macintosh, vous pouvez alors brûler un cierge puisque vous disposez désormais du jeu indispensable. Par l'intermédiaire de 34 leçons (données par le champion du monde, Xavier de Lapparent) vous pouvez apprendre et effectuer avec brio des acrobaties dingues à faire vomir le quatre heures de votre chère petite souris. Cinq appareils, six lieux recréés, des vues en veux-tu en voilà pour le top des tops de la simulation de vol tige. Huit Mo de mémoire indispensable et un 8100/80 pour être à l'aise pour un prix d'environ 300 F.

EXTENSION POUR WORMS
sur PC CD-ROM
édité par TEAM 17/OCEAN



Nous profitons de la sortie de cette extension pour refaire un petit point sur un produit qui est peut-être passé trop vite sous vos yeux. Worms est un jeu d'arcade/action dans lequel vous dirigez une équipe composée de six vers de terre qui vont livrer un combat sans merci à une ou plusieurs équipes de leurs congénères. Mais attention, si le petit ver de terre de votre jardin peut paraître offensif, ceux de Worms sont méchamment équipés. En effet, ils disposent de fusils à pompe, de mitrailleuses, de grenades à fragmentation, de support aérien, j'en passe et des meilleures. Pour revenir à cette exten-

WORMS REINFORCEMENT

sion, sachez qu'elle vous propose un générateur de décors qui contrairement à celui du jeu n'est pas aléatoire (possibilité de placer vous-même les ponts, points d'eau, etc.), de nouvelles armes, des points de vie, le super mouton, etc. Vous aurez également droit à de nouvelles options telles que la possibilité de choisir la force du vent, le ver avec lequel vous désirez jouer, le nom du capitaine de l'équipe, de jouer des championnats à une équipe, de changer les sons de vos Worms préférés et, option O combien plaisante, de jouer en réseau. Bref, un supplément indispensable pour ceux qui connaissent déjà et une occasion d'acheter en même temps le jeu original pour les autres.



ABUSE

JEU DE PLATE-FORME
sur PC CD-ROM
édité par ELECTRONIC ARTS



Ce jeu de plates-formes futuriste possède, disons-le, d'indéniables qualités. L'atmosphère « Alien » y est bien rendue (décos très sombres, aliens en surnombre), les bruitages sont excellents, les explosions génèrent des halos de lumière autour d'elles, le système de visée (souris) se distingue de celui des déplacements (clavier) ce qui permet, entre autres, de courir tout en tirant derrière soi... bref, un bon produit. Ceci dit, vendre environ 300 F un « plate-forme » VGA à l'architecture assez classique, même doté d'un éditeur et d'une possibilité de jeu en réseau (sans intérêt), c'est aussi un peu Abuse (r).

ARCADE AMERICA

JEU DE PLATE-FORME
sur PC CD-ROM
édité par 7^e LEVEL



A priori, on ne peut pas trouver plus convivial qu'un jeu de plates-formes sous Windows 95. Toutefois lorsque l'humour est au rendez-vous, que les voix digitalisées sont marrantes et que des petits jeux sont intercalés entre chaque niveau. Malheureusement, la réalisation soignée de Arcade America ne fait pas oublier la pauvreté ludique du jeu. C'est simple, avec Klik'n'Play et un minimum d'inspiration, vous êtes probablement capable de vous montrer plus inventif... Même si les niveaux sont à thème (Las Vegas, Grand Canyon, etc.) et que graphismes et animations sont très cartoons, on a vite fait de s'ennuyer.

S.T.O.R.M.TM

PREPAREZ-VOUS A DES
SENSATIONS FORTES AU
PLUS PROFOND DE L'OCEAN



EN 2055... LES RESSOURCES DE LA TERRE S'ÉPUISENT... AUX COMMANDES DU S.T.O.R.M., VIVEZ UNE SPECTACULAIRE MISSION SOUS-MARINE POUR DÉFENDRE UNE NOUVELLE SOURCE D'ÉNERGIE !



<http://www.ea.com/>
3615 BUDWELL
2200 M.
ELECTRONIC ARTS[®]



Developed by Virtual Studio
VIRTUAL STUDIO

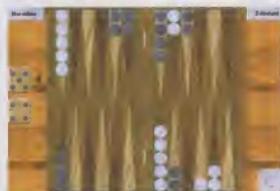
Produced by David J. Klein
AMERICA'S SURGEONS

Open Box by Electronic Arts
ELECTRONIC ARTS

TEST EXPRESS

CYBERGAMMON

JEU DE SOCIÉTÉ
sur PC CD-ROM (WINDOWS)
édité par TELSTAR



Pour tous les passionnés de ce jeu remontant à l'époque romaine, ce soft devrait pouvoir occuper les longues soirées d'hiver, à deux ou seul contre l'ordinateur. Le soft comprend toutes les options possibles et imaginables habituelles : statistiques détaillées des parties, conseils de jeux, paramétrage des règles... Plus original, le pack comprend aussi Netgammon, qui permet de jouer au backgammon via Internet avec des passionnés du monde entier. En plus la notice, bien détaillée, permet de se connecter facilement. Vous pourrez ainsi vous frotter aux meilleurs joueurs internationaux, répertoriés selon leur ELO.

TERROR T.R.A.X.

FILM INTERACTIF
sur PC CD-ROM (WINDOWS)
édité par GROLIER INTERACTIVE



Le T.R.A.X. est une organisation à la Ghostbusters chargée de repérer puis d'éliminer tout être surnaturel nuisible. Vous patirez ainsi, à travers le point de vue de deux officiers sous vos ordres, à la chasse de différents monstres, vampires et savants fous. Bon, on ne va pas plus s'étendre sur la banalité du scénario... La réalisation est correcte, avec un écran fluide sur Pentium, mais avec une qualité d'image discutable. En fait, l'interactivité se limite à choisir entre deux actions à des moments clés du film, point. En somme, le plus épouvantable dans ce jeu, c'est surtout son intérêt.

BATTLEGROUND : GETTYSBURG

WARGAME
sur PC CD-ROM (WINDOWS)
édité par TALON SOFT



Après Battleground Ardennes, Gettysburg est le deuxième wargame d'une longue série à venir produite par Talon Soft, reprenant exactement la même interface. Le jeu vous permet de rejouer la fameuse bataille par scénarios, soit une quinzaine en tout, ou de rejouer l'intégralité des trois jours de la bataille en quelques 150 tours ! Comme Ardennes, Gettysburg, dispose d'une interface simple à utiliser une fois que l'on a bien compris le fonctionnement, et est agrémenté au cours de ses phases de petites vidéos illustrant l'action. Bonne nouvelle, cette fois une option jeu par modem a été rajoutée. Chargez !

SUPER STARDUST

SHOOT'EM UP
sur PC CD-ROM
édité par GAMETEK



Malgré des graphismes attirants et une zoulie intro, Super Stardust est en fait un « Astéroïds » amélioré. En effet, l'aire de jeu se limite à la taille de l'écran et il vous incombe à chaque fois de détruire une flopée d'astéroïdes de plus en plus petits et de plus en plus nombreux. Ce faisant, vous récupérez des bonus, vous permettant entre autre d'acquérir de nouvelles armes. Pour pimenter un peu l'action, un vaisseau alien vient parfois vous casser les pieds. Heureusement, des niveaux intermédiaires dans des tunnels en 3D changent un peu la monotony de l'ensemble. Mais bon, pour seulement 150 F...

ULTIMATE CHALLENGER GOLF

SIMULATION
sur PC CD-ROM (WINDOWS)
édité par GROLIER INTERACTIVE



Dans la pléthore de jeux de golf déjà disponibles vient s'ajouter Greg Norman Ultimate Challenger Golf de chez Grolier Interactive, inspiré du joueur de golf américain G. Norman. Il est peut-être très bien, Greg, mais il devrait faire attention où il met ses clubs... Il faut bien l'avouer, le soft ne restera pas dans les annales : un seul circuit est proposé, l'interface n'est franchement pas très conviviale, les temps de chargement et d'affichage sont très lents, et pour couronner le tout, le soft est parsemé de bugs ! Bref, si vous aimez le golf sur moniteur, je vous conseille d'en essayer un autre.

SPUD

JEU D'AVENTURE
sur PC CD-ROM
édité par GAMETEK



Dans une ambiance similaire à Toy Story, Spud est un jeu d'aventure où vous devez aider votre grand-père, un fabricant de jouets magiques, enlevé par l'ignoble docteur Chill. Ce dernier veut utiliser les talents du Papy pour créer une armée de jouets mutants très méchants. Les déplacements se font en pré-calculés, bien qu'une fois arrivé dans chacun des 200 lieux du jeu, vous disposez d'une vue à 360° en temps réel. Les énigmes sont assez simples, voire « mignonnes », et le soft ne devrait intéresser que les plus jeunes. Malheureusement, le soft restera en anglais, avec des sous-titres en français.

Dingue !

Buit des meilleurs jeux Electronic Arts réapparaissent sur PC CD à moins de 100 boules.

Perds pas la
boule, sois pas
maboul, cours,
roule, débaroule
vite dans ton
magasin préféré
car cette super
occase va
bientôt
débouler.



« Il se place d'emblée comme le meilleur de sa catégorie »

MPC SEPTEMBER 1994



19/20 « Nous avons rarement découvert un jeu en même temps si riche, si amusant et si tactique... »

PC LOWRIES JULY 1994.



« Une réalisation spectaculaire, un des univers des plus riches et les plus fascinants qu'on ait vu depuis longtemps. »

MPC NOVEMBER 1994



« Un grand jeu, varié, surprenant, à la réalisation sans tache. »



« Cyber-fantastique ! System Shock vous captive par la profondeur de son scénario et par la richesse des actions possibles »

GÉNÉRATION 4 OCTOBRE 1994

Classics

« Inutile de le nier, la grande force de Strike Commander provient de sa réalisation sublime ! »

Microsimulateur Juin 1993



99% « Que dire de plus sinon que tout est quasiment parfait ? »
JOUSTICE NOVEMBER 1994



« Voici une très bonne réalisation comme EA sait les faire »
Jérôme DICOMTE 1994

<http://www.ea.com> • Pour obtenir plus d'informations sur EA CD-ROM Classics, téléphonez au 72 53 25 00 ou écrivez-nous à Electronic Arts, Centre d'affaires Télibase, 3, rue Claude Chappé 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex. 3615 EADIRECT 2,23F/Mn ELECTRONIC ARTS*

Pentium 150 ou 166 pour le jeu

Est-ce bien raisonnable ?

Ce n'est pas parce que j'ai testé des ordinateurs Gateway, dont le sigle est une vache, ni parce que je préconise, avec insistance de jouer sur des machines puissantes - Pentium 150 ou 166 - qu'il faut en conclure que j'ai mangé du steak contaminé.



▲ Le premier qui distingue le 166 du 150, gagne un bifteck.

LES JEUX, ça vous bouffe des ressources système, comme certaines maladies boulottent la cervelle des quadrupèdes cornues et mastiqueur de chlorophylle qui hantent, encore pour quelques temps, les pâtures de nos vertes prairies. C'est même l'axiome numéro un du joueur sur PC. C'est pourquoi, au risque de passer pour un dangereux héritique, je claironne bien fort que nous nous acheminons vers une informatique de jeux à deux vitesses :

ceux qui pourront s'offrir un P150 ou P166, aux environs de 23 000 F, et les autres... Voilà qui ne va pas contribuer à réduire la fracture sociale. Mais bon.

Je suis un garçon sérieux et je tâche d'étayer mes affirmations sur de fines observations. Aussi ai-je demandé à moult constructeurs de me prêter des machines équipées des processeurs précédemment évoqués. C'est Gateway qui fut le plus prompt à déplacer un troupeau de machines (deux magnifiques têtes de bétail informatique) aux couleurs de la gent bovine. Bien qu'il n'y ait pas d'embargo sur les produit bovins irlandais (Gateway est basé en Irlande), je m'empresse d'autopsier les bêtes pour m'assurer de leur totale innocuité sur notre cheptel local. Pour le coup, j'ai presque envie de doper mon Pentium 120 à grand renfort d'hormones, tant il paraît ridicule. Outre le cœur des monstres, un P150 et un P166, chaque machine est équipée d'écrans 17 pouces Trinitron et d'enceintes aussi grosses que la vache, emblème de la marque. À l'intérieur des tours,

c'est presque tout bon. Un lecteur de CD-Rom 6X Sanyo, une carte graphique Matrox Millennium 4 Mo de WRam, 2 Go de Disque Dur (Seagate), 16 Mo de Ram EDO, et une carte son Ensoniq SoundScape. Tous les composants de cette machine sont bons, sauf un : la carte sonore. Premier choc, la carte mère fait partie de cette nouvelle génération à connecteurs soudués. Plus de nappes disgracieuses destinées à garnir les prises, désormais c'est la tour qui s'adapte directement à toutes les prises série, parallèles, clavier et souris de la carte mère. La ventilation verticale est très judicieusement placée près du

Le Pentium 166,
une petite puce
▼ musclée.



▲ La 3D c'est trois fois mieux quand c'est rapide.

3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

Notre sélection du mois parmi les meilleurs CD-ROM pour PC & MAC de jeux, loisirs, musique, programmation, multimédia, graphisme et shareware :



...et pour les adultes "avertis" :



De nouveaux titres installés chaque semaine !

Vous pouvez aussi acheter ces CD-ROM sur Internet (<http://cdrom.boutik.com>)

- 1 Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK (9527 000)
- 2 Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées
- 3 Sélectionnez les titres qui vous intéressent après avoir lu leur descriptif en français
- 4 Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement le ou les CD-ROM que vous avez commandés.

* Pas d'autres frais que le coût de la communication.

RECEVEZ GRATUITEMENT VOTRE SELECTION !



▲ C'est dans cette boîte anodine que se dissimule la bête.

► processeur, et le tout est fort bien rangé. C'est clair, propre, et net. Bravo. Un dernier petit tour pour vous préciser que ce PC est équipé de 256 Ko de mémoire cache Pipeline Burst et que six connecteurs d'extension libres n'attendent plus que vos assauts cartophiles. Enfin, sachez que le BUS PCI tourne à 30 Mhz avec un P150, il passe à 33 Mhz sur un P166. Il vous en coûtera, quand même, 21 500 F pour le P150 et 23 000 F pour le P166.

On ne joue plus

Côté performances, les bestioles sont plus proches du taureau de combat, voire des vaches landaises que des placides vaches laitières. Les jeux les plus exigeants sont les simulateurs qui font appel à un déplacement en 3D. Surtout qu'aujourd'hui, tout simulateur qui se respecte, se doit d'intégrer des textures et autres ombres Gouraud. Jusqu'à présent, dans les familles Pentium 90/100, 120/133, nous n'avions pas constaté un gain, du processeur le plus puissant dans sa catégorie, qui justifie la différence de prix. Avec le 150 ou le 166, c'est autre chose. Comptez que les aliens de Duke Nukem seront beaucoup plus véloces, même en 800x600, - normal l'affichage est également fluide sur les deux processeurs - et vous feront bien des coups en vache (je meuh marrre...). Reste que la préversion de Formula One Grand Prix 2 m'a permis de terrasser 166. Avec tous les détails (et dieu sait qu'il y en a et que c'est beau) le 150 restituera 11.5 images à la seconde, contre presque 13 pour le 166. Avec le simulateur de vol EF 2000, sur Pentium 133, évoluer à Mach 2 ressemble davantage à une balade en trotinette. Avec un P150, l'image est encore saccadée, alors qu'elle l'est



► Et en plus il faut avouer qu'il est beau.

déjà beaucoup moins avec le 166. Dans le même registre, US Navy Fighters nous propose un mode graphique en 1024x768, qui vous saccade de les images, quelque soit les processeurs. En revanche en 640x480, avec le 166 on retrouve une fluidité de bon aloi. Wing Commander IV et son survol de planète reste encore un peu saccadé avec le 150 et s'avère quasiment fluide avec le 166. Silent Thunder, premier simulateur de vol, sous Windows 95, digne de ce nom, est également fluide sur les deux processeurs. Quant à Sim City 2000, lui aussi sous Windows 95, le scrolling d'une carte en 1024 s'effectue sans différences notables.

À la lecture des résultats, force est de reconnaître qu'il faut distinguer deux catégories de jeux. Ceux qui déjà avec le 150 atteignent leur vitesse maximum et n'iront pas vite sur le 166. C'est le cas pour Silent Thunder et, à une image près pour Duke Nukem. Et puis les autres qui affichent des différences dont l'amplitude de reste variable.

Pour EF 2000 et F1GP2, en fonction du processeur, le gain peu aller jusqu'à 15 %. Et cela se ressent concrètement en jouant. Pour Wing Commander IV et US Navy Fighters la différence est perceptible mais pas flagrante.

Plusieurs conclusions s'imposent. Premièrement, pour certains jeux, les disparités sont plus importantes que la différence d'horloge ne le laisse présager. Deuxièmement, pour la plupart des jeux votre vie ne sera pas radicalement transformée, que vous soyez l'heureux possesseur d'un 150 ou un 166. En clair, si votre cochon en céramique est plein d'espèces sonnantes et trébuchantes, que vous n'avez pas de retard dans votre loyer, que vous n'avez pas l'intention de faire un voyage au Pérou ou ailleurs et que la voiture et la machine à laver se portent bien : trucidez-le ! C'est pas ma faute à moi si les tirelires ressemblent toujours à des cochons et pas à des vaches... me enfir !) Et, avec le fruit de ses entraînements patiemment économisées, craquez pour un P166. À l'inverse, si votre budget est plus serré, gardez vos petits sous pour autre chose ; un jeu qui réclame une configuration « à cheval pêché », par exemple. ■

Bruno Gassier
(Docteur vétérinaire é-s-vache)

GENRE : ORDINATEUR AVEC UN PENTIUM 150 MHz.

RÉFÉRENCES : P5-150 Elite.

CONSTRUCTEUR : GATEWAY 2000.

NOTE : ★★★★☆

PRIX : 21 500 F.

GENRE : ORDINATEUR AVEC UN PENTIUM 166 MHz.

RÉFÉRENCES : P5-166 Elite.

CONSTRUCTEUR : GATEWAY 2000.

NOTE : ★★★★★

PRIX : 23 000 F.



▲ Ça plane pour moi et fluide encore.

Ales (30) / 66-52-44-66
 Angoulême (16) / 45-92-65-24
 Annecy (74) / 50-52-86-02
 Annemasse (74) / 50-87-23-14
 Antibes (06) / 93-61-55-83
 Beauvais (60) / 44-48-53-60
 Bourges (18) / 48-24-10-34
 Bourg en Bresse (01) / 74-23-13-54
 Champigny (94) / 48-81-10-16
 Chelles (77) / 64-21-55-44
 St Germain les Corbeil (91) / 60-75-93-00
 Dijon (21) / 80-42-82-67
 Draguignan (53) / 94-68-92-55
 Evreux (27) / 32-62-54-09
 Ferney Voltaire (01) / 50-52-86-02
 Fontenay (92) / 47-02-54-56
 Grenoble (38) / 76-09-26-68
 Istres (13) / 42-55-31-95
 Le Mans (72) / 43-81-43-43
 Le Creusot (71) / 85-55-08-02
 Livry gargan (93) / 43-51-03-54
 Macon (71) / 85-39-09-52
 Maison alfort (94) / 48-93-35-14
 Mandelieu (06) / 93-93-54-33
 Mantes (78) / 34-97-52-20
 Montigny le Bretonneux (78) / 39-44-06-76
 Montreuil (93) / 48-18-09-33
 Rézé (44) / 40-32-38-09
 Nantes (Orvault) / 40-59-53-00
 Neuilly (92) / 47-45-17-97
 Nice (06) / 93-92-99-88
 Nogent (94) / 48-75-76-32
 Paris 12 (75) / 43-41-65-00
 Paris 19 (75) / 42-02-08-08
 Paris 3 (75) / 42-77-91-32
 Pontoise (95) / 30-75-17-61
 Saint gratien (95) / 34-17-11-33
 Sarcelles (95) / 39-92-47-16
 St maur (94) / 48-86-55-32
 Sevran (95) / 43-51-03-54
 Thionville (57) / 82-53-80-81
 Toulon (83) / 94-42-60-41
 Villemomble (93) / 48-55-21-69
 Villeneuve (93) / 47-99-25-39

Nouveau :
 Vannes,
 Chambery,
 Lons le saunier,
 Nancy,
 Nimes,
 Perpignan,
 Arignon.



Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...

51 magasins en France pour vous satisfaire

- Des milliers de jeux d'occasion, de jeux neufs,
- Des milliers de cartes, posters et figurines
- Des milliers d'offres exceptionnelles



MICRO-PC

PENTIUM 486,
 CARTES MÈRES,
 DISQUES DURS,
 CARTES SON,
 MÉMOIRES, ETC ...



JEUX PLAYSTATION, SATURN,
 MD, SNIN, MANGAS, OAV,
 JAPANIMATION ...

DRAGON.NET

JEUX DE CARTES ...

Ligne directe V.P.C Dragon Net

Tél. : 16.45.92.65.24

Starters, Boosters, Tee-Shirts et posters

Difintel Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats ** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

** (Flors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins

Shannara



SHADY VALE

Vous commencez près de Shady Vale, dans la forêt, au bord de la rivière appelée Brook. Il faut ramasser le Journal, nécessaire tout au long de l'aventure, le Stick (branche), la Fishing Pole (canne à pêche).

Déplacez les branches avec la canne à pêche. Lancez la branche sur l'oiseau. Un monstre arrive et voilà votre premier combat ! Pour vous aider, Allanor arrive... Vous ne pouvez pas perdre ce combat, alors pas d'angoisse. Prenez le chemin vers l'Est-Sud-Est pour rencontrer Shella. Elle est emprisonnée sous un tronc d'arbre. Poussez le gros rocher puis la grosse branche : Shella est libre... Parlez avec elle et donnez-lui le médaillon. Prenez la direction Sud-Est maintenant. Vous pourrez traverser Rappahalladron River au Sud. Suivez le chemin vers l'Est pratiquement horizontalement par rapport à l'endroit où vous avez traversé la rivière.

LEAH

Dans Leah, avancez tout droit deux fois pour être chez le père de Shella.

Voilà « une » solution de ce superbe jeu. Après avoir lu la trilogie de Shannara (de Terry Brooks), j'ai remarqué des similitudes avec le deuxième livre : The Elfstones of Shanara. Un conseil, lisez-le : c'est une aide indéniable ! Avoir une idée du scénario à l'avance ne peut que vous aider dans ce jeu.

Faites une petite enquête pour savoir ce qui s'est passé. En clair, discutez avec tout le monde. Dans la chambre du père, prenez la tasse de thé et la casserole. Posez la casserole sur le brasier. Prenez le charcoal. Redescendez dans le hall de la maison. Prenez la boîte avec les fleurs séchées. Dans le local de l'« herbalist », parlez au marchand d'herbes. Montrez-lui la tasse de thé. Prenez la potion verte. Dans le jardin, repédez la potion verte sur l'arbre dogwood. Prenez les fleurs. Revenez voir le marchand d'herbes... assassiné. Prenez le papier. Mélangez les fleurs dans le pilon. Vous vous retrouvez avec Allanor et le père de Shella. discu-

tez avec ces deux personnages. Quittez ensuite la maison pour retrouver Shella dans le jardin. Discutez avec elle. Puis retournez à l'entrée de la cité. Discutez de nouveau avec Shella. Retournez dans le jardin. Shella vous quitte en vous laissant son médaillon (Jocket). Retournez dans la maison. Parlez avec le serviteur. Dites-lui que Shella veut le voir dans la bibliothèque. Déclenchez le dessin du dragon avec le médaillon.

FERRY

Sur la carte... allez vers le Nord-Ouest jusqu'au ferry. Parlez au jardinier. Deuxième combat (si vous n'avez pas fait de bêtises au cours

des déplacements sur la carte). Le combat fini, vous devez traverser la rivière. Attrapez la corde avec la canne à pêche. Shella, tire alors sur le frein du ferry.

TYRSIS

De l'autre côté de la rivière, avancer vers le Nord, puis vers le Nord-Est. Suivez tout simplement la route. Vous êtes donc maintenant à l'entrée de Tyrsis. Ne vous attaquez pas aux morts vivants car ils reviennent. Prenez la direction du Nord-Ouest trois fois. Prenez du laurier. Retournez à l'entrée et allez trois fois au Nord-Est cette fois. Entrez dans la hutte. Frappez à la porte. Vous rencontrez Brendel, un allié très utile par la suite. Donnez-lui de la nourriture et la branche. À l'entrée de Tyrsis, parlez au garde. Parlez à Brendel.

Dans le « bureau » du Sénéchal. Parlez-lui. Prenez la porte de droite pour vous retrouver devant un mur de feu. Shella, montez le médaillon au Sénéchal. Après un entretien avec le Roi, vous pouvez accéder à tous les recoins du château. Ce qui se résume au « bureau » du Sénéchal, la salle du trône, le cellier, la bibliothèque et le mur de feu. Entrez donc dans la bibliothèque en premier. Lisez le livre : vous avez là, un petit résumé du livre *The Sword of Shannara*. Ouvrez la porte. Évidemment, vous ne pouvez pas car elle est fermée. Demandez donc la clé au Sénéchal. Retournez dans son « bureau ». Parlez au Sénéchal. Maintenant que le secrétaire de la bibliothèque est ouvert, prenez le livre. Lisez-le. Parlez à Shella. Retournez dans le « bureau » du Sénéchal, il vous parlera. Maintenant, allez dans la salle du trône. « Graissez » la mâchoire du lion avec l'huile.



Extrirez-la avec le couteau. Poussez le support de bougie. Poussez la tapissérie. Ouvrez la serrure avec la clé. Entrez dans le passage secret. Allumez la lanterne puis allumez la bougie avec la lanterne. Brona apparaît sur le miroir... Attaquez le miroir avec l'épée, vous vous retrouvez dans un couloir... Pas de panique car quelque soit le chemin que vous prenez, vous vous en sortez sans problème. Vous revoilà donc devant ce miroir. Cassez-le maintenant. Regardez le crâne et ouvrez-le. Prenez le parchemin. Retournez dans le « bureau » du Sénéchal et parlez-lui. Invoquez le parchemin sur le livre. Attention, ici il s'agit de deux objets de votre paquetage... le livre est le noir trouvé dans le secrétaires de la bibliothèque.

Vous vous retrouvez en entretien avec le Roi... il règle le problème des nains (Brendel en l'occurrence). Une fois le Roi parti, faites le tour des per-

sonnages en leur parlant. Prenez la masse. Descendez dans le cellier où Brendel prend une bouteille de vin. Prenez la bouteille qui est au bas de l'escalier. Remplissez-la avec le robinet. Posez l'encens sur le sol. Coupez le livre avec le couteau. Posez le pacte sur le sol. Brendel, posera alors la masse sur le sol. Parlez à Shella. Allumez l'encens. Invoquez le livre sur le sol. Lisez le livre noir ! Parlez à l'ombre puis à Shella. Lisez le livre. Vous apprenez comment faire parler le fantôme... le sort de « shattering ». Invoquez le livre sur l'ombre puis parlez-lui. Hé hé... maintenant, il est d'accord. Parlez-lui encore. Prenez la masse et allez à la hutte à l'Est de l'entrée de Tyrsis.

Shella prend le mistletoe. Retournez au mur de feu. On a une potion à préparer... Mettez les feuilles puis les mistletoes et enfin les fleurs séchées dans la bouteille. Voilà, voilà la formule est bonne... Mettez donc la bouteille sur le mur de feu...

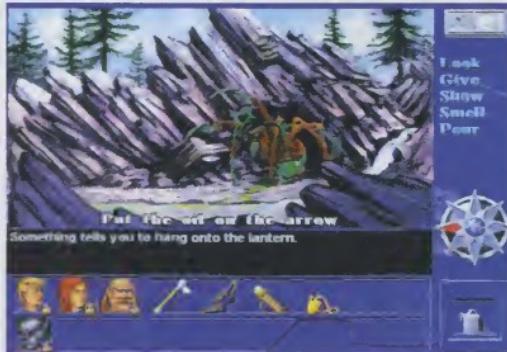
Rependez la bouteille sur le mur de feu. Après un bref entretien avec Al-lanon et le Roi, vous voilà en possession de l'épée de Shannara... cassée, c'est vrai, mais c'est déjà ça. De retour sur la route, au croisement, prenez le chemin qui part vers l'Ouest. La route va ensuite vers le Nord. Vous dormez à Kern et repartez. De nouveau, suivez la route qui va vers le Nord.

ARBORLON

Vous vous retrouvez devant Arborlon... un garde vous parle (Lessa). Passez par la fontaine et allez dans le manoir. Davio vous reçoit. Vous êtes maintenant, donc, dans le manoir avec Davio. Sortez voir Lessa à l'entrée d'Arborlon. Parlez à Lessa. Prenez l'échelle. Donnez la

ASTUCES EXPRESS

- DUKE NUKEM 3D
Allez, cette fois les vrais cheat codes pour Duke, le vrai, le seul l'unique, que vous tapez directement pendant le jeu :
- DNKROZ = Pour passer en God Mode.
- DNORNHOLIO = Tout pareil.
- DNSTUFF = Pour obtenir toutes les armes, munitions et clés.
- DNITEMS = Pour tous les objets et les clés.
- DNHYPER = Pour obtenir des stéroïdes.
- DNSCOTTIXxy = Passer à l'importe quel niveau
(x = épisode,
y = niveau).
- DNMONSTERS = Pour que les monstres disparaissent dès qu'ils vous frappent.
- DNVIEW = Vue extérieure d'hélicoptère.
- DNCASHAR = Pour que Duke jette des dollars quand vous appuyez sur la barre espace.
- DRNATE = Affiche le nombre d'images par seconde.
- DNBETA = Affiche le message « Pirates Suck ! »
- DNCOSMO = Affiche le message « Register Cosmo Today ! »
- DNALLEN = Affiche le message « Buy Major Stryker ».



ASTUCES EXPRESS

• DESCENT II

Et hop, plein de cheats codes !

Pour la version démo : ZINGERMANS = Pour devenir invulnérable !

MOTHERLODE = Pour obtenir des armes.

ALIFALAPEL = Pour s'octroyer tous les accessoires.

EATANGELOS = Transforme toutes vos armes en armes à tête chercheuse.

CURRYGOAT = Donne toutes les clés.

JOSHUAAKIRA = Dévoile toutes les WHAMMAZOOM =

Pour passer d'un niveau à un autre.

ERICAANNE = Pour que vos projectiles rebondissent !

BITTERSWET = Donne des murs assez psychédéliques...

Pour la version complète :

ALMIGHTY = Pour devenir invulnérable !

LPNLIZARD = Transforme toutes vos armes en armes à tête chercheuse.

FREESPACE = Pour passer d'un niveau à un autre.

ALIFALAFEL = Pour s'octroyer tous les accessoires.

SPANIARD = Détruit tous les robots dans la mine. Une

deuxième fois et c'est

au tour du Guide Bot.

GOWINGNUT = Le Guide Bot attaque ses robots.

GODZILLA = Permet de détruire les robots en leur fonçant dessus.

BITTERSWET = Donne des murs assez psychédéliques...

corde à Lessa. L'échelle est maintenant contre le manoir. Montez à l'échelle. Prenez les tuiles. Enlevez le nid d'oiseau. « Graissez » la rose des vents avec l'huile. Tournez la rose des vents. Redescendez à la fontaine, vous remarquez le trou en haut de la fontaine. Sheila, bouchez le trou avec le ficheu. Voilà la première rune (water rune). Brendel, rempli le pot avec l'argile. Retournez voir Lessa. Brendel rempli la pierre taillée avec l'argile. Rependez de l'eau sur la pierre de l'allée. Prenez la pierre de l'allée. Mettez la pierre de l'allée sur l'argile. Prenez la rune de la terre (earth rune).

Retournez voir Davio dans le manoir... Vous rencontrez alors le Prince. Parlez-lui ! Ensuite c'est Davio qui vous parle... Écoutez-le si vous avez quelque intérêt dans l'aventure.

Mettez un rondin de bois dans la cheminée. Montrez la rune de la terre à Davio. Puis montrez-lui la rune de l'eau. Sortez et retournez sur le toit.

Posez les tuiles sur la pièce de métal : voilà la fire rune. Redescendez... Donnez le journal à Brendel : voici la air rune. Allez à gauche de la fontaine, dans le jardin.

Enlevez les mauvaises herbes. Fermez le portail. Prenez la rune de la vie. Ouvrez le portail. Retournez voir Davio. Montrez-lui la rune de feu puis la rune de l'air et enfin la rune de la vie. Sortez du manoir et prenez l'échelle. Lessa vous demande une faveur... et vous remet un anneau, retournez voir Davio.

Donnez-lui la bague d'argent. Vous revoyez devant le Prince qui vous demande de donner un autre anneau à Lessa. Parlez au Prince. Allez pour sortir... Sheila remarque que la rune manquante est portée par le Prince...



ce... (quelle chance vraiment) mais bien sûr, il refuse de vous la donner (ça serait un peu trop facile non ?). Parlez à Davio. Retournez voir Lessa. Donnez-lui l'anneau en or. Parlez à Lessa et c'est elle qui vous ramène l'anneau porté par le Prince... cool non ?

Bon, maintenant, vous avez les six runes... retournez dans le jardin, et cette fois allez jusqu'à la pierre taillée.

Mettez la rune d'elf sur la pierre taillée. Mettez la rune de la terre sur la pierre à rune. Mettez la rune de l'eau sur la pierre à rune. Mettez la rune de l'air sur la pierre à rune. Mettez la rune du feu sur la pierre à rune. Mettez la rune de l'eau sur la pierre à rune.

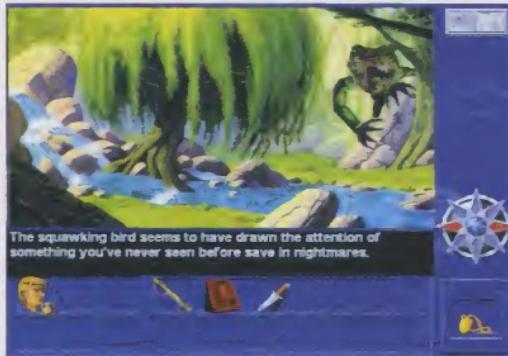
Mettez la rune de la vie sur la pierre à rune. Prenez les pierres d'elf. Voilà enfin ces pierres qu'on cherche depuis le début de notre arrivée à Arborlon ! Il faut maintenant retourner voir Davio. Après une bonne minute

de blabla avec le Roi et Davio... Montrez les pierres d'elf à Davio. Et voilà un nouveau compagnon... bientôt très utile !

Vous voilà de nouveau sur la route après un joli intermède. La direction générale est l'Est. Vous devez trouver un certain Panamon en train de se battre avec des monstres. Et c'est ce qui doit être le troisième combat obligatoire.

Le combat fini, vous récupérez deux compagnons dans votre équipe, Panamon et Telsk. Vous devez maintenant être à l'arche, devant un canyon. Telsk, prend le rocher et le lance sur l'arche. Avancez vers la grotte au fond... Là, attendez-vous au pire des combats que vous avez mené ! Je vous laisse vous débrouiller. Je suppose donc que vous passez ce combat sans trop de dégâts. Jak doit aller dans la grotte. Parlez à Aine. Montrez-lui la lettre. Enroulez la corde autour de l'objet sombre : le Prince est sauvé et le Black Irix retrouvé... Telsk vous emmène au lieu des festivités entre les Trolls et les Elfs. Vous devez aller voir les Trolls... Pourquoi ne pas y aller en premier ? Vous vous retrouvez attaqués par les Trolls. Là encore, un combat difficile pour les personnes sanguinaires... Un simple « retreat » vous éviterait beaucoup de problèmes.

Vous voilà donc devant le roi des Trolls. Votre mission est de convaincre le roi des Elf de faire... bref... je vais pas retaper tous le textes ! Vous devez maintenant être devant le custo Troll. Allez voir le roi des Elf. Vous êtes à l'entrée du camp Elf... Montrez la lettre au gar-





de. Pour les raisons que vous lirez dans les textes à l'écran, vous vous retrouvez avec Telsk à devoir résoudre une énigme... Vous êtes donc près du cuisto Troll. Retournez à l'écran où l'on voit les deux camps. Fouillez le nid. Vous récupérez une plume... réponse à la première énigme.

Donnez la plume à Telsk. Voila une deuxième énigme. Vous êtes de nouveau devant le cuisto. Parlez au cuisinier. Si vous n'avez pas la bouteille de vin, il faut aller la rechercher auprès de Grendel dans le camp des Elfs. Je suppose que maintenant, vous l'avez. Donnez la bouteille de vin au cuisto. Il vous donne des vers de terre... beurk... mais c'est important alors on fait un effort...

Retournez à l'entrée du camp Elf. Mettez les vers de terre sur la canne à pêche. Pêchez dans la rivière avec la canne à pêche. Voilà une deuxième énigme de faite. Une fois la troisième énigme posée, allez voir Panamon à droite du cuisto. Parlez-lui éventuellement mais ce n'est

pas nécessaire. Prenez le casque et retournez à l'entrée du camp Elf. Parlez au garde. Hop et voici la troisième énigme est résolue ! C'est votre tour de poser une énigme. Je conseille ici la troisième à propos des elfstones (je n'ai pas essayé les autres). Vous découvrez donc un complot et un autre combat.

Après bien des paraboles, vous revoilà parti. Suivez la carte vers la droite. Vous tombez dans une embuscade. Direction le Sud après ça.

STORLOCK

Vous êtes à Storlock pour guérir Dalio. Allez au Nord-Est. Vous vous retrouvez devant un stremon comme c'est même pas permis d'imaginer.

Shella, entourez le ficheu autour d'une flèche. Donnez l'huile à Shella. Donnez la boîte à feu à Shella. Elle allume la flèche avec la boîte à feu et un petit combat, un ! Après une victoire éblouissante, vous redescendez pour retrouver Davio guéri. Parlez au gnom et reprenez la

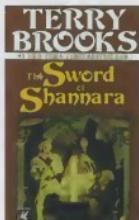
route, direction le Sud... Vous êtes coincés le long de la rivière d'argent. Le Roi de la rivière d'argent vous sauve de cette mauvaise passe.

CULHAVEN

Dès votre arrivée, vous êtes accusés d'avoir volé ce que vous êtes venus chercher. Allez dans la salle à manger. Parlez à vos compagnons en allant à droite. Revenez dans la salle à manger. Regardez les lesssons de poterie cassée. Parlez à Kili. Allez dans la salle en face. Parlez à Kili. Regardez les traces par terre. Poussez le fauteuil. Regardez le trou. Regardez les morceaux de suie de cheminée en clair, il faut regarder. Partout. Maintenant, sortez et reparlez avec vos compagnons. Telsk a bougé et parle à Sheilla. Vous obtenez un broc à l'anse cassée. De retour dans la salle à manger, montrez le broc à Kili. Parlez au garde. Mettez le broc sur les débris de poterie. Retournez voir le Roi et parlez-lui.

De nouveau sur les lieux du crime (cheminée). Parlez à Kili et retournez dans la salle à manger. Ouvrez le broc. Montrez l'écharpe à Kili : voilà le coupable. Après un entretien avec le Roi vous devez retrouver le marteau...

De retour dans la salle à manger, ouvrez la musette. Allez dans la salle de la cheminée. Mettez la manivelle dans le trou. Tournez la manivelle. Et hop, voilà le marteau ! Le Roi vous soumet le nouveau problème que vous devez résoudre. Vous êtes en surplomb d'un pont en construction. Allez au Nord-Est. Repandez la poudre magique sur l'étang. Bredel, lance le marteau sur le barrage. Le pont est cassé et un autre combat s'engage. Vous descendez la rivière... Et c'est reparti vers le Nord. Vous devez tomber sur un passage de crevasse avec des cordes suspendues. Avancez donc le premier pour traverser la crevasse... Je passe les événements. ▶



ECHANGEZ POUR

Je choisis mon premier hit PC CD Rom dans la maniafique pour 389 F* tout compris (adhésion incluse)*

Je le reçois rapidement et je joue pendant 32 jours

Au bout de cette période, ou avant, je le renvoie dans l'enveloppe affranchie jointe

*Je commande un nouveau hit pour 85 F**

Si je ne désire pas recommander, le dernier jeu m'appartient

J'en ai la possibilité de jouer avec toutes les nouveautés pour seulement 85 F.*

**Contreprix d'échange. **Sans aucun frais de port, à l'aller comme au retour*

Vous veulez d'autres renseignements, contactez-nous au 21 49 87 86

du lundi au vendredi de 14h à 19h et le samedi de 10h à 12h et de 14h à 16h.

DARK EYE - GABRIEL KNIGHT 2 - SWAT - LES GUINGOUINS DE L'INFINI - SILENT THUNDER - WARCAST 2 - WING COMMANDER IV

- DUKE NUKEM 3D - BURIED IN TIME - 11TH HOUR - RIDDLE OF MASTERS II...et bien sûr, tous les autres hits PC !!!

Tous nos prix sont garantis d'origine avec documents.

BULLETIN D'ADHESION A RENVOYER A :

HITMANIA

14, rue de la Paix - 62710 COURRIÈRES

Je joins la somme de 389 F pour mon inscription permanente que je règle par : chèque bancaire

mandat lettre CB N° _____

chèque postal à l'ordre de Hitmania

date d'expiration _____

JE CHOISIS CE CD ROM :

**NOUVEAUTES
PC CD ROM**

85F

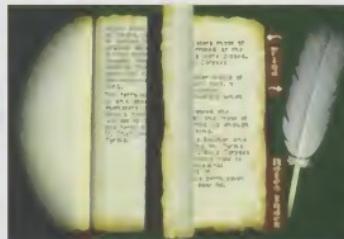
HITMANIA

Le plaisir et la passion des jeux

Age : _____

Tel : _____

signature : _____



nements... Shella se meurt : trois possibilités ici.

1 : Dalio utilise les elfstones. Le jeu se termine... donc pas glop.

2 : Vous tuez Shella et faites le sort de « release »...

3 : Vous ne faites rien... à part peut être un bisou.

Les deux dernières ne sont guère différentes quant à la suite des événements. J'ai tenté les deux solutions et seul un rêve est différent...

GNOME CAMP

Vous êtes maintenant prisonnier (écran noir) et il faut se libérer. Touchez les semelles. Poussez les semelles. Coupez la corde avec les clous. Ici, il faut bien viser... pas facile dans cet écran noir. Vous voilà libéré ! Prenez la grosse corde. Coupez la tente avec la semelle de chaussure. Avancez maintenant par le trou (Ouest). Coupez la tente avec la semelle de chaussure. Allez dans la tente de gauche pour trouver un Gnome endormi. Prenez la dague de rituel (je ne sais toujours pas à quoi elle sert). Prenez la torque magique sur le cou du Gnome endormi ! Il se réveille alors...

Bâillonnez le Gnome Shaman avec le bâillon. Liez-le avec la grosse corde. L'ordre de ces actions est essentiel... Si toutefois vous vous sentez d'une humeur aventureuse, n'oubliez pas de sauver. Retournez maintenant dans la tente de départ. Ouvrez le coffre avec le trousseau de clefs. Re-

tournez dans la tente du Gnome Shaman. Vous rencontrez Geeka qui devient membre de l'équipe. Allez entre les deux tentes. Geeka, ouvre la trappe métallique. Retournez dans la tente de départ (droite)... Geeka, prend le coffre de métal. Vous êtes maintenant devant le trou (entre les deux tentes). Enroulez la corde autour du coffre de métal. Mettez le coffre de métal dans le trou. Geeka, entre dans le trou. Faites rentrer Geeka en premier ! Suivez-le en avançant. Vous retrouvez vos amis. Tournez-vous vers l'échelle. Geeka, met la manivelle dans le trou. Tournez-vous maintenant vers le coffre. Brendel, lance le marteau sur la grille. Il entre dans la grille. Tournez-vous maintenant vers la porte. Telsk, utilise le « dark object ». Il ouvre la plaque de métal. Réparez la plaque de métal. Telsk, tourne la roue et ouvre la porte de métal. Je vous passe l'anima qui suit, très belle, mais un peu longue. Vous récupérez une épée réparée et après un petit combat, vous êtes dans le « hall of kings ».

THE HALL OF KINGS

Telsk, pousse la statue. Vous passez la première porte et vous tombez sur le « shifter ». Un combat très difficile vous attend. Un seul moyen de s'en sortir ici ! Au cours du combat, dites à Davio d'utiliser les elfstones... Davio se sacrifice pour le groupe et laisse un diadème. Prenez le diadème magique. On avance pour trouver une

grande crevasse. Revenez donc à l'écran précédent. Telsk, prend la porte cassée. Allez, on traverse maintenant et on perd Telsk en route. Vous êtes maintenant dans une salle au trésor. Derrière une cage. Brendel, écarter la cage. Geeka est libre mais se fait détruire par le casque. Brendel, pousse la cage. Enroulez la corde autour de la cage. Descendez maintenant. Brendel se casse les bras. Vous êtes devant une idole.

Bougez le coffre avec l'épée. En fait, il suffit de bouger n'importe quel objet pour faire l'affaire et voilà un autre combat. Grimpez sur l'idole. Regardez l'œil. Attaquez l'œil avec l'épée. Redescendez. Brendel, lance le marteau sur l'idole. Grimpez au sommet de l'idole et voilà le grand méchant. Sortez l'épée. Une longue animation arrive ! Prévoyez le casque ! Vous devrez répondre aux questions de vos compagnons correctement. Vous êtes de nouveau devant le grand méchant (Brona). Attaquez le livre avec l'épée. Vou ! C'est fini... Une superbe fin à voir absolument ! Mon dernier commentaire est pour dire que je suis persuadé qu'il y a un moyen de sauver Shella ! Malheureusement, je ne l'ai pas encore trouvé.

Si vous trouvez... contactez moi ! ■

Merci à Asle/Lithium/ReDoX pour cette solution.

tél : 40 13 07 04 fax : 40 13 93 58

capital : 260 000 F
RCS Paris B 401 176 045

ouvert du lundi au vendredi, de 9h30 à 19h00 sans interruption

TOUS NOS PRIX SONT HORS TAXES (TVA : 20,6 %) ET MODIFIABLES SANS PREAVIS.

La micro pas chère et performante.

Y.M.C Computer

Magasin au rez-de-Chaussée, au fond de la cour

a partir de
4 177 F
H.T.



Matériel garanti 1 an, pièces et main d'oeuvre.

CARTES MERES

Carte 486 A DX4/586 3ISA, 3PCI, 1VLB + IDEPS2 W/B cache.....

Carte 486 SX à DX4-100/586-133, 3PCI+ISA, IDEPS2, 256k cache.....

Carte 486 SX à DX4-100/2fif, 3VLB W/B cache.....

C. P75 à P200, chip Intel TRITON, EDO, FBurst, 3PCI, 256k, fast IDEPS2.....

C. P75 à P166, chip Intel TRITON, EDO ram, 4PCI, 256k, fast IDEPS2.....

C. Pentium 75 à 200, chip Intel triton, PPburst, 3PCI, 512 k, fast IDEPS2.....

C. P75 à P200, triton, EDO, 3PCI, W/B pipe line, fast IDEPS2.....

C. P75 à P120, Intel ZAPPER, EDO ram, 256k, 3PCI, fast IDEPS2.....

C. P75 à P166 Intel Endeavour, SB 16 intégré, 256k, 3PCI, fast IDEPS2.....

C. P75 à P166 Intel Atlantis, SB 16 + SVGA. IMO intégrés, 256k, 3PCI, fast IDE.....

CARTES GRAPHIQUES

Carte SVGA 1Mo ext 2Mo, VESA

Carte SVGA 512 ISA trident.....

Carte SVGA 1Mo ext 2Mo VESA S3 rapide.....

Carte SVGA 1Mo ext 2Mo PCI

Carte SVGA 1Mo ext 2Mo PCI S3 trio 32 bits.....

Carte SVGA 1Mo ext 2Mo PCI S3 trio 64 bits.....

Carte SVGA 1Mo ext 2Mo PCI ALI MPEG HARD 64 bits.....

ECRANS

M. couleur 14" 1024x768 NE pitch 0,28pt MPRII, norme CE.....

M. couleur 14" VIEWSONIC, 1024x768.....

M. couleur 15" 1280x1024 pitch 0,28pt, prgr, MPRII.....

M. couleur 17" 1280x1024 NE pitch 0,28 pt, prgr, MPRII.....

M. couleur 17" 1600x1200 NE, pitch 0,27 pt, PANASONIC, I an sur site.....

IMPRIMANTES

CANON portable BJ10 SX, jet d'encre noir et blanc.....

EPSON Stylus, jet d'encre, 2ppm, noir et blanc.....

HP 600 deskjet, 4ppm, 600dpi couleur.....

Canon LBP 460 Laser.....

HP Laserjet 5L.....

Canon BJ 200.....

De nombreuses marques disponibles : HP, Epson, Canon...appelez-nous !!!

CARTES SON

OPTI 16 bits IDE.....

BTC 16b + joystick (CE).....

OPTI 16b + wavetable.....

S. Blaster AWE 32 IDE.....



233 F

272 F

441 F

1151 F



WComIV...429Ftt dest. derby, 269Ftt Need speed...349Ftt

V sex

Nombreux titres disponibles, nous consulter !!!

CD-ROM

CD Rom graveur 2x/lect 4x SCSI..

4875 F

CD Rom 4x IDE.....

306 F



CD Rom 6x IDE.....

467 F



CD Rom 8x IDE.....

753 F



MS WIN 95



MS OFFICE



COREL DRAW

EPSON

COMPAD

COREL

Microsoft

NEC

ViewSonic

EPSON

COMPAQ

SONY

PHILIPS

COREL

Microsoft

NEC

ViewSonic

EPSON

COMPAQ

CULTUREL MAC/PC

MIC21	CART V INF	149.00	MAC
MIC24	CHOCOPIÈCE DE LA MUSIQUE (V)	149.00	MAC
MIC52	GAGUIN-TCHAIK-BAUDLAIR (V)	323.00	MAC
MIC53	LA CONQUÊTE DE L'ESPACE (V)	323.00	MAC
MIC88	LA CONQUÊTE DE L'HISTOIRE (1945-1995) (V)	309.00	MAC
MIC244	NAUTICUS (V)	179.00	MAC
MIC253	ENCYCLOPÉDIE DES SCIENCES	179.00	MAC
MIC330	ENCYCLOPÉDIE MULTIMÉDIA HACHETTE (V)	349.00	MAC
MIC23	EDUCATIF PC (V)	329.00	MAC
MIC78	CEZANNE (V)	345.00	PC/MAC
MIC27	LE CHATEAU DE LA LOIRE (V)	379.00	PC/MAC
MIC80	CHIÈRE MULTIMÉDIA DES CHIENS (V)	199.00	PC/MAC
MIC79	L'ART DU XXIÈME SIÈCLE	333.00	PC/MAC
MIC213	LE MUSÉE D'ORsay (V)	399.00	PC/MAC
MIC214	LE MUSÉE D'ORsay (V)	399.00	PC/MAC
MIC232	LES STARS DU LOUvre (V)	279.00	PC/MAC
MIC233	LES STARS DU LOUvre (V)	279.00	PC/MAC
MIC205	LE CINÉMA FRANÇAIS DE 1929 A NOS JOURS (V)	349.00	PC/MAC

EDUCATIFS PC/MAC

MIC209	ADIBOU - JE CALCULE 4/5 ANS (V)	215.00	PC/MAC
MIC210	ADIBOU - JE CALCULE 5/6 ANS (V)	235.00	PC/MAC
MIC23	ADIBOU - JE LIS 4/5 ANS (V)	235.00	PC/MAC
MIC29	ADIBOU - JE LIS 5/6 ANS (V)	235.00	PC/MAC
MIC211	ARTISTIQUE - VIVRE OU CRÉER (V)	349.00	PC/MAC
MIC251	ETANGS D'ALGUJOURD'HUI EN 90 LECONS VOL. 1 (V)	354.00	PC/MAC
MIC252	ETANGS D'ALGUJOURD'HUI EN 90 LECONS VOL. 2 (V)	354.00	PC/MAC
MIC253	ESPAÑOL D'ALGUJOURD'HUI EN 90 LECONS VOL. 1 (V)	354.00	PC/MAC
MIC254	ESPAÑOL D'ALGUJOURD'HUI EN 90 LECONS VOL. 2 (V)	354.00	PC/MAC
MIC216	FRENCH MATHS 1 (V)	329.00	PC/MAC
MIC217	FRENCH MATHS 2 (V)	329.00	PC/MAC
MIC218	FRENCH MATHS 3 (V)	329.00	PC/MAC
MIC219	FRENCH MATHS 4 (V)	329.00	PC/MAC
MIC220	FRENCH MATHS 5 (V)	329.00	PC/MAC
MIC221	GIRLIE ARCHIBALD (V)	329.00	PC/MAC
MIC222	HAVIS (V)	329.00	PC/MAC
MIC223	VELAZQUEZ (V)	309.00	PC/MAC



Et plus encore !
Demandez à votre
mettre catalogues illustrés
sur étagères,
Plus de 1000 titres.
Mise au CD-ROM.
R.P. : 10.95 F.
Port : 3.00 F.

LES PETITS PRIX PC

MIC217	Lands of Lore	Aventure	99F
MIC218	Land of Time	Aventure	99F
MIC230	Word War 3	Aventure	99F
MIC231	World of Warcraft	Aventure	99F
MIC54	Battle Bugs	Stratégie	99F
MIC44	Buzz Alarms	Stratégie	99F
MIC230	City	Stratégie	99F
MIC212	City of Gold	Stratégie	99F
MIC230	Estridico	Aventure	99F
MIC230	East Over Europe	Action	99F
MIC289	Earthquake	Action	99F
MIC430	3D Virtual Reality Games	Action	99F
MIC243	Earthquake	Action	99F
MIC440	Dosser Expert Mix Mode	Action	99F
MIC231	Earthquake	Action	99F
MIC44	Hot Lines	Stratégie	99F
MIC75	Earthquake	Action	99F
MIC241	Earthquake Quest & Selection	Action	99F
MIC241	Louis Armstrong	Musique	99F
MIC242	Earthquake Selection	Action	99F
MIC58	Billy Holiday	Musique	99F
MIC297	Castles of Power	Musique	99F
MIC544	Castles Collection	Musique	99F
MIC208	3D Action	Image	99F
MIC209	3D Action	Image	99F
MIC18	Images Library	Image	99F
MIC217	Images Library	Image	99F
MIC217	Images LibraryG	Image	99F
MIC209	Screen Saver 3D	Application	99F
MIC453	Virtual Programs for LINUX	Application	99F
MIC455	Complete Linux	Application	99F

INTERNET PC

MIC211	World Wide Web Services Kit	89F
MIC240	Internet E-mail Workstation	89F
MIC451	Internet Toolkit	89F
MIC232	Internet Utilities	89F
MIC461	Internet Utilities	89F
MIC462	French Assistant PC 3.5	329F
MIC463	Internet Suite 2 v3 Win95/98	329F

Pour aller plus vite !

commandes : tél Téléphone ou
61.91.39.40
commandes : fax ou
61.91.64.80

Horaires :
Du lundi au vendredi de 9h00 à 18h00

Référence	Prix
	32.00
Total TTC	
Frais de Port	32.00

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Téléphone : _____

[] Paiement par chèque [] Paiement par CB
Signature Obligatoire : _____

A l'ordre de : MédiaClick! Chemin des Genêts 31470 FONTENILLES Tél : 61.91.39.40 Fax : 61.91.64.80

Vous cherchez un CD-1, un CD-ROM ?
Envoyez-nous une enveloppe
timbrée à votre nom et adresse.
Vous recevrez un devis.



LES TOPS JEUX PC

JEUX CD-ROM PC

MC340	60 ULTRA PINBALL (INF)	339.00	MAC
MC291	APACHE LONGBOW (INF)	389.00	MAC
MC400	ASSAULT (INF)	399.00	MAC
MC401	ASSAULT IN TIME (INF)	379.00	MAC
MC384	BURN CYCLE (INF)	373.00	MAC
MC379	CHASIS CONTROL (INF)	309.00	MAC
MC279	CONSTRUCTION SURFACE (INF)	339.00	MAC
MC109	CONGO (INF)	349.00	MAC
MC211	DEADLY DENDY (INF)	329.00	MAC
MC116	DEADLY HUNTER (INF)	299.00	MAC
MC423	EARTH WORM (INF) 1 + 3	529.00	MAC
MC280	EDUCATIF PC (INF)	389.00	MAC
MC101	FIFA SOCCER 96 (INF)	395.00	MAC
MC243	FOOTBALL PRO 96	299.00	MAC
MC244	FOOTBALL PRO 96 - THE DEFI (INF)	329.00	MAC
MC130	FX FIGHTER (INF)	348.00	MAC
MC376	GODMOTHER 3 (INF)	109.00	MAC
MC271	INDY CAR RACING 3 (INF)	319.00	MAC
MC272	INDY CAR RACING 3 (INF) 2	319.00	MAC
MC217	LE MUSÉE DE L'ART MODERNE (INF)	339.00	MAC
MC248	LEMARHOON 3D (INF)	339.00	MAC
MC202	NBA LIVE 96	399.00	MAC
MC249	NEON GURUS (INF)	179.00	MAC
MC290	RAYMAN (INF)	319.00	MAC
MC271	REVENGE OF GOD 3	339.00	MAC
MC389	SCREAMER (INF)	329.00	MAC
MC421	SEGA SATURN (INF)	299.00	MAC
MC42	SHOCKSHOW (INF)	289.00	MAC
MC328	TERAVAR (INF)	389.00	MAC
MC272	TIME TRAVEL VELOCITY (INF)	239.00	MAC
MC333	THE DHG (INF)	399.00	MAC
MC282	THREE DIMENSIONAL (INF)	479.00	MAC
MC390	THE NEED FOR SPEED (INF)	399.00	MAC
MC241	THE QUEST FOR LOS TOWN (INF)	409.00	MAC
MC343	WING COMMANDER 4 (INF)	479.00	MAC
MC344	WING OUT (INF)	329.00	MAC
MC243	WING COMMANDER 4 (INF) 2	329.00	MAC
MC345	WORMS (INF)	289.00	MAC
MC309	WING COMMANDER III (INF)	464.00	MAC

EDUCATIFS PC

MC79	COOKIT KIT A7 INF (V)	349.00	MAC
MC102	COMPTER COMMENT FAIRE (INF)	449.00	MAC
MC53	DR BRAIN PERDU LA TETE (V)	245.00	MAC
MC103	EDUCATIF PC (INF)	339.00	MAC
MC409	ENVY ANGLAIS AVEC THÉODOLE 4e (INF)	319.00	MAC
MC410	ENVY ANGLAIS AVEC THÉODOLE 4e (INF) 2	319.00	MAC
MC406	ENVY ANGLAIS AVEC THÉODOLE 4e (INF) 3	319.00	MAC
MC407	ENVY ANGLAIS AVEC THÉODOLE 4e (INF) 4	319.00	MAC
MC408	ENVY ANGLAIS AVEC THÉODOLE 4e (INF) 5	319.00	MAC
MC197	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CEE (V)	319.00	MAC
MC198	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CE2 (V)	319.00	MAC
MC199	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CEF (V)	319.00	MAC
MC200	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CEF (V)	319.00	MAC
MC201	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CE2 (V)	319.00	MAC
MC202	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CE3 (V)	319.00	MAC
MC203	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CE4 (V)	319.00	MAC
MC204	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CE5 (V)	319.00	MAC
MC205	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CE6 (V)	319.00	MAC
MC206	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CE7 (V)	319.00	MAC
MC207	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CE8 (V)	319.00	MAC
MC208	FRANCAIS ET MATHS AVEC JOHNSON CE9 (V)	319.00	MAC

MC185 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LE CORPS HUMAIN (V)

MC186 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LE SYSTÈME SOLAIRE(V) 289.00

MC187 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES MINÉRAUX (V)

MC188 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES PLANÈTES (V)

MC189 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLCANES (V)

MC190 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC191 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC192 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC193 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC194 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC195 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC196 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC197 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC198 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC199 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC200 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC201 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC202 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC203 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC204 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC205 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC206 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC207 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC208 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC209 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC210 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC211 LE BUS MAGIQUE EXPLORE LES VOLANTS (V)

MC212 CHIMIARIA 96 (INF)

MC140 FICHES CUISINE (INF)

MC158 GUIDE MULTIMÉDIA DES CHATS (INF)

MC213 LA CONQUÊTE DE L'ESPACE (1945-1995) (V)

MC214 LA CONQUÊTE DE L'HISTOIRE (1945-1995) (V)

MC215 LES ANIMAUX DANGEREUX

MC216 LES ANIMAUX DE LA FORET

MC218 LES TRETS DE LA PLUISE (V)

MC215 MTV UNPLUGGED (INF)

MC240 ENCYCLOPÉDIE DES SCIENCES

MC242 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC243 ENCYCLOPÉDIE GIGOLÉ 98 (INF)

MC244 ENCYCLOPÉDIE DES SCIENCES

MC245 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC246 ENCYCLOPÉDIE DES SCIENCES

MC247 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC248 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC249 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC250 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC251 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC252 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC253 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC254 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC255 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC256 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC257 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC258 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC259 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC260 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC261 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC262 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC263 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC264 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC265 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC266 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC267 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC268 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC269 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC270 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC271 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC272 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC273 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC274 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC275 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC276 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

MC277 ENCYCLOPÉDIE ENFANTS 8

3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

LES MEILLEURS SHAREWARES PC ET MAC !

Adultes-Only • Anti-Virus • Bureautique • Communication • Compression • Educatifs • Fontes • GeoWorks • Graphisme • HyperCard
Jeux • Magazines • Mises à jour • Musique-Son • Programmation • Ray-Tracing • Réseau • Softs Français • Utilitaires



▲ Blood Prey



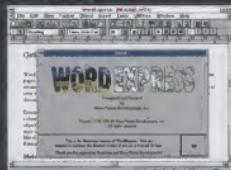
▲ Shadow Warrior



▲ Neopaint



▲ Alien



▲ Word Express



▲ Xenophage



▲ One Must Fall



▲ Images



▲ Descent 2



▲ Strike



▲ Silver Wolf Desktop



▲ Extreme Pinball



▲ Paint Shop Pro



▲ Tyrian



▲ Terminal Velocity

NOUVEAU : SERVICE CD-ROM
également disponible sur Internet : <http://cdrom.boutik.com>

- 1 Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK

- 2 Choisissez le type de votre machine parmi les deux qui vous sont proposés (PC ou MAC)

- 3 Copiez sur votre disquette les fichiers que vous sélectionnez après avoir éventuellement lu leur descriptif en français

- 4 Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement la ou les disquettes que vous avez fabriquées.

* Pas d'autres frais que le coût de la communication

RECEVEZ GRATUITEMENT VOTRE SELECTION !

Screenager

l'écran est votre **compagnon**
de jeux de Loisirs, d'information.

tout

savoir
comprendre
imaginer

et tout



sur les jeux

32
64
bits



Chez votre marchand de journaux

TOUS LES MOIS



ValuePlus

PENTIUM

6995 FTT

FUJITSU ICL

Caractéristiques techniques du ValuePlus Pentium

Balise Mini-tour • Carte mère Intel Endeavour® Support processeur 75 à 200 MHz • Mémoire vive 8 Mo extensible à 128 Mo (par paire), support RAM EDO • Coche de 256 Ko 2ème niveau • Carte vidéo ATI Mach 64, 1 Mo extensible à 2 Mo • Module son "Creative Vibra 16s" intégré sur la carte mère • 2 contrôleurs Fast IDE PCI • 2 baies 5,25" libres • 2 slots ISA, 2 slot PCI et 1 slot PCI/ISA libres • carte vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • 2 ports série DB9 • 1 port parallèle DB25 • 1 connecteur clavier • 1 connecteur souris • Clavier pour Windows 95 • Souris • Windows 95 • Garantie 2 ans

Paiement en 5 mensualités
de 1 399 F
après un apport de 350 F *

(voir page 3)

Réf : VP100E4 • **ValuePlus Intel P100** 8 Mo/1 Go, écran couleur 14" SVGA Works 4 pour Windows 95, Saari Personal Manager

Réf : VP75AE4 • **ValuePlus Intel P75** 8 Mo/540 Mo, écran couleur 14" SVGA, Saari Personal Manager

Réf : VP75AEB • **ValuePlus Intel P75** 8 Mo/540 Mo, écran couleur 14" VGA



8 395 FTT

7 695 FTT

6 995 FTT

599 FTT

899 FTT

Options Multimédia :

Réf : PACKMM1 • Lecteur de CD-ROM x4 et haut-parleurs 2x100 W

Réf : PACKMM2 • Lecteur de CD-ROM x4, joystick, haut-parleurs 2x100 W et CD-ROMs "Rayman", "WarCraft"



166 MHz

Caractéristiques techniques générales communes aux Mini-Tours

Carte mère Intel • RAM 16 Mo (extensible à 128 Mo, support mémoire vive EDO) • processeur Intel Pentium • disque dur interfacé Fast-IDE • carte vidéo PCI SVGA • RAM vidéo 1 Mo (extensible à 2 Mo) • 2 contrôleurs Fast-IDE PCI • 2 ports série • 1 port parallèle • 1 port clavier • 256 Ko de mémoire cache de 2ème niveau • 3 slots PCI et 3 slots ISA disponibles • 2 baies 5,25" disponibles • alimentation 200 W • clavier • souris • Windows 95 • garantie 2 ans.

Modèles multimédia avec lecteur CD-ROMs sextuple vitesse et carte son intégrée

Réf : P16GG6 • **Pentium 166 MHz 16 Mo EDO/1,6 Go, écran couleur SVGA 15"** **13 995 FTT**

Réf : P15GG6 • **Pentium 150 MHz 16 Mo EDO/1,6 Go, écran couleur SVGA 15"** **12 995 FTT**

Réf : P13GG2 • **Pentium 133 MHz 16 Mo/1,2 Go, écran couleur SVGA 15"** **11 995 FTT**



Partenaire Éducation & Recherche



IBM

COMPAQ

FUJITSU ICL

PARIS
TEL (1) 49-23-62-49
FAX (1) 43-38-20-24

BOULOGNE
TEL (1) 46-04-93-70
FAX (1) 46-04-92-84

LYON
TEL 78-24-57-63
FAX 78-24-96-28

GRENOBLE
TEL 76-87-89-89
FAX 76-46-92-38

AQUITAINE
TEL 56-51-85-85
FAX 56-51-81-36

NANTES
TEL 40-93-11-48
FAX 40-68-97-41

REIMS
TEL 26-87-90-20
FAX 26-05-11-89

MICRO • INFORMATIQUE • DIFFUSION

MID
MICRO INFORMATIQUE



Performa 630



Configuration Performa 630, lecteur de CD-ROMS double vitesse, mémoire vive 8 Mo, disque dur 350 Mo, système TV, carte modem/fax 14 400 bps, écran couleur 14" SVGA, clavier AppleDesign, souris, ClarisWorks 2.1 préchargé.

Réf : P6358TM*

8 495 FITC

Même configuration mais sans le système TV

Réf : P6358CM*

7 995 FITC

**Fax/Modem
Télévision**

Un mois d'abonnement gratuit
à Internet (connexions illimitées) avec
toute configuration munie d'un modem.

Performa 6300 avec imprimante couleur

Power PC 603e à 100 MHz

Ensemble comprenant une unité centrale Performa 6300, lecteur de CD-ROMS quadruple vitesse, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go, carte modem/fax 14 400 bps, un écran couleur 14" multifréquences, un clavier AppleDesign, une imprimante StyleWriter couleur 2500 et les logiciels Système 7.5, At Ease, Echange PC/Mac et ClarisWorks 3.0 préchargés.

Paiiez en 10 mensualités
de 1334 F* après un apport
de 1 354 F* (voir page 2)

13 495 FITC

Réf : PES63ESW

Prix Éducation : 12 795 FITC

Email : info@Planete.net - Internet : http://www.planete.net

Power Macintosh 6100 DOS/Compatible



**Macintosh + PC
2 ordinateurs en 1**

Power Macintosh 6100 DOS/Compatible, mémoire vive 8 Mo, disque dur 500 Mo, écran couleur 14" SVGA, clavier 102 touches, carte DOS 8 Mo, logiciels MS/DOS 6.22, Windows 3.1 et utilitaires de partage de ressources.

L'écran et le clavier ne sont représentés sur la photo qu'à titre d'exemple de configuration complète

Réf : P6650BE*

9 995 FITC

La Banque Multimédia



Voyage en Egypte Français - MAC ou PC

Un séjour virtuel dans l'Egypte ancienne. Le pays des pyramides et des pharaons vous invite à revivre ses siècles d'histoire. Visitez les grands sites et percez les secrets de ces lieux archéologiques fascinants : leurs aspects historiques, culturels et spirituels... Découvrez l'art, les coutumes, les guerres égyptiennes. 600 images couleur, 600 images noir et blanc, 15 mn de commentaires audio, 20 mn de musique originale, 10 mn de film vidéo, 50 écrans graphiques, 90 000 mots

Réf : P00242 (MAC) - P00636 (PC)

3 499 FITC

Solutions de financement

* sous réserve d'acceptation de votre dossier par CTELEM.

Pour un paiement en 5 mensualités :

En 5 mensualités de 1/5ème du prix de l'achat, après un versement comptant égal au coût total du crédit, TEG de 15,96 % l'an ou 01/04/96 hors assurance facultative.

Exemple : ■ Montant de l'achat : 5 000 F ■ Versement comptant : 250 F ■ Montant du crédit : 4 750 F ■ Remboursement en 5 mensualités à 1/5ème du prix d'1 000 F chacune, hors assurance facultative ■ Durée du crédit : 5 mois ■ Coût total du crédit : 250 F au TEG de 15,96 % l'an ou 01/04/96 ■ Coût total de l'achat à crédit : 5 250 F.

Pour un paiement en 10 mensualités :

En 10 mensualités de 1/10ème du prix d'1 achat, après un versement comptant égal au coût total du crédit, TEG de 15,96 % l'an ou 01/04/96 hors assurance facultative.

Exemple : ■ Montant de l'achat : 2 999 F ■ Versement comptant : 299 F ■ Montant du crédit : 2 697 F remboursable en 10 mensualités ■ Assurance facultative incluse ■ TEG : 15,96 % l'an ou 01/04/96 ■ Coût total de crédit : 299 F dont 86 F d'assurance ■ Coût total de l'achat à crédit : 3 289 F.

Justificatifs :

Pour demander un crédit, veuillez vous munir d'une pièce d'identité, de votre dernier bulletin de salaire, d'un chèque annulé ou d'un relevé d'identité bancaire et d'une facture EDF.

Imprimantes Couleur

StyleWriter 1500

Couleur, A4, résolution 720 x 360 ppp en noir et 360 x 360 ppp en couleur, vitesse 3 ppm en noir et 0,3 ppm en couleur.

Réf : STYLEW15

2 295 FITC

StyleWriter 2500

Couleur, A4, résolution 720x360 ppp en noir et en couleur, vitesse 5 ppm en noir et 0,66 ppm en couleur.

Réf : STYLEW25

2 995 FITC

DOOM II

Anglais documentation en français - MAC ou PC
C'est tout simplement le plus grand succès de l'histoire du jeu d'action.



Vous êtes en état de manquer ? Pas de panique ! Doom II, la suite du meilleur jeu de tous les temps, est désormais disponible. Vous allez enfin pouvoir assouvir vos instincts meurtriers les plus primaires et vous plonger dans la bataille la plus mortelle, la plus féroce jamais vue. DOOM II, c'est 30 niveaux d'action qui feront flâcher prises aux plus frénétiques des joueurs.

Réf : P00693 (MAC) - P00676 (PC)

395 FITC

Venez découvrir la Banque Multimédia dans votre boutique MID : plus de 100 titres CD-ROM disponibles sur stock, choisissez parmi les meilleurs titres du marché dans des domaines variés (Educatif, Jeu, Culturel, Graphisme, Charme, Bureautique...)

Tarif Éducation :

Pour connaître la liste des enseignants et établissements éligibles ainsi que les procédures de commande, consultez-nous.

MID édite régulièrement des catalogues et des documentations commerciales. Pour les recevoir gratuitement et sans obligation d'achat, faites parvenir vos coordonnées à MID, Service Abonnements, 3 rue Sandz, BP 113, 93130 NOisy LE SEC. Le taux de l'IVA des produits déclairs dans ce document est de 20,6%. Les prix et les caractéristiques techniques des produits de ce document sont donnés à titre indicatif (dans la limite des stocks disponibles) et peuvent être modifiés à tout moment et sans préavis. Les prix publics dans ce document s'entendent pour non-compris. Les photographies, dessins et schémas du présent document n'ont aucun caractère contractuel. Les marques et les noms déposés figurant dans ce document appartiennent à ceux qui les ont déposés.



Performa série 5300



Dots d'un écran 15" multifréquences, d'un micro et de haut-parleurs intégrés, d'un lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, d'un clavier AppleDesign, d'une souris, les Performa série 5300 sont d'excellents outils multimédia.

5500 : Processeur RISC PowerPC 603 à 100 MHz
5320 : Processeur RISC PowerPC 603e à 120 MHz

Performa 5300/100, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte modem/fax 14 400 bps, carte de réception TV et d'acquisition vidéo et ClarisWorks 3.0 précharge

Réf : P53M1G8* 11 995 FFC

Nouveau

Performa 5320/120, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte modem/fax 14 400 bps et ClarisWorks 3.0 précharge

Réf : P53M1G8

12 995 FFC

Nouveau

Performa 5320/120, mémoire vive 16 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte de réception TV et d'acquisition vidéo et carte de décompression MPEG, modem/fax 28 800 bps et ClarisWorks 3.0 précharge

Prix éducation : 16 145 FFC Réf : P532E1G6

16 995 FFC

Un mois d'abonnement gratuit à Internet (connexions illimitées) avec toute configuration munie d'un modem.

Performa série 6000



6200 : Processeur RISC PowerPC 603 à 75 MHz
6300 : Processeur RISC PowerPC 603e à 100 MHz
6320 : Processeur RISC PowerPC 603e à 120 MHz

Configuration **Performa 6200/75**, mémoire vive 8 Mo, disque dur 500 Mo, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, écran couleur 14" multifréquences Apple, carte modem/fax 14 400 bps, clavier AppleDesign, souris et ClarisWorks 3.0 précharge

à partir de 7 995 FFC

Prix Education, le prix public étant de 8 495 FFC.
Réf : P62C50*



Configuration **Performa 6300/100**, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte modem/fax 14 400 bps, écran couleur 14" multifréquences Apple, clavier AppleDesign, souris et ClarisWorks 3.0 précharge

Réf : P63C12G* 10 995 FFC

Nouveau

Performa 6320/120, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte de réception TV et d'acquisition vidéo et carte de décompression MPEG, modem/fax 28 800 bps et ClarisWorks 3.0 précharge

Réf : P63M1G8

12 995 FFC

Nouveau

Performa 6320/120, mémoire vive 16 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte de réception TV et d'acquisition vidéo et carte de décompression MPEG, modem/fax 28 800 bps et ClarisWorks 3.0 précharge

Prix éducation : 16 145 FFC Réf : P532E1G6

16 995 FFC

Réf : P63C1G* 12 995 FFC

STOP "AFFAIRES"



Il est performant, autonome, léger, compact, muni d'un écran couleur rétro-éclairé à matrice active, évolutif en PowerPC.

PowerBook Duo 280c
mémoire vive 4 Mo, disque dur 500 Mo
barre de connexion MiniDock,
lecteur externe 3,5" - 1,44 Mo

à partir de 8 995 FFC

Prix Education, le prix public étant de 9 495 FFC.

Quantités limitées

Power Macintosh

Unités centrales avec clavier et souris

7200/90 8 Mo/500 Mo CD (Réf : W29C508 & MICLECO) 9 995 FFC

7200/90 16 Mo/1 Go CD (Réf : W29C1G6 & MICLECO) 11 995 FFC

8500/120 16 Mo/2 Go CD (Réf : W82C2G6 & MICLECO) 23 995 FFC

9500/132 16 Mo/2 Go CD (Réf : W93C2G6 & MICLECO) 26 995 FFC

Option écran couleur 15" multifréquences Apple (Réf : MEC15P0*) 1 844 FFC

Option QuarkXPress 3.32 CD (Réf : XPRESS3PA) 5 995 FFC

Réf : MD29450

Nouveaux Power Macintosh

150 MHz

	8200/100	8200/120	7600/120	8500/150	9500/150
Processeur	PowerPC 601 100 MHz Coprocesseur intégré 32 Ko de cache intégrée	120 MHz Coprocesseur intégré 32 Ko de cache intégrée	PowerPC 604 à 150 MHz Coprocesseur intégré 32 Ko de cache intégrée	PowerPC 604 à 150 MHz Coprocesseur intégré 32 Ko de cache intégrée bus interne à hauts débits	PowerPC 604 à 150 MHz Coprocesseur intégré 32 Ko de cache intégrée bus interne à hauts débits
Mémoire maximum	8 Mo 256 Mo par 4 connecteurs option DIMM 168 broches	16 Mo 512 Mo par 8 connecteurs DIMM 168 broches	16 Mo 512 Mo par 8 connecteurs DIMM 168 broches	16 Mo 512 Mo par 8 connecteurs DIMM 168 broches 256 Ko	32 Mo à 768 Mo par 12 connecteurs DIMM 168 broches 512 Ko
Video RAM	1 Mo extensible à 4 Mo 3 slots PCI	2 Mo extensible à 4 Mo 3 slots PCI	2 Mo extensible à 4 Mo 3 slots PCI	2 Mo extensible à 4 Mo 3 slots PCI	2 Mo extensible à 4 Mo sur carte PCI 6 slots PCI
Extension Stockage	CD-ROM quadruple vitesse 1 baie d'extension 3,5"	CD-ROM quadruple vitesse	CD-ROM quadruple vitesse 1 baie d'extension 3,5"	CD-ROM quadruple vitesse 2 Go	CD-ROM quadruple vitesse 2 baies d'extension 3,5" 2 Go
Disque dur	1,2 Go	1,2 Go	1,2 Go	LocalTalk - EtherTalk 10 BaseT & AUI 5 Mo/s interne et externe	2 Go
Interface réseau SCSI					

Pour en savoir plus, contactez votre agence MID la plus proche.



Partenaire Éducation & Recherche



IBM

COMPAQ

FUJITSU ICL

PARIS

TEL (1) 49-23-62-49

FAX (1) 43-38-20-24

BOULOGNE

TEL (1) 46-04-93-70

FAX (1) 46-04-92-84

LYON

TEL 78-24-57-63

FAX 78-24-96-28

GRENOBLE

TEL 76-87-89-89

FAX 76-46-92-38

AQUITAINE

TEL 56-51-85-85

FAX 56-51-81-36

NANTES

TEL 40-93-11-48

FAX 40-68-97-41

REIMS

TEL 26-87-80-20

FAX 26-05-10-49

MICRO • INFORMATIQUE • DIFFUSION

LA CLINIQUE DU PROFESSEUR MICRO

PC Welcome

Sélectionné par
"PARIS PAS CHER"

CONFIGURATION GLOBALE EN PCi

Butter Mini Tower - Carte mère 256 Ko ext. 512 Ko ZIF (4 ISA et 4 PCI) - Mémoire 6 Mo,
4 supports SIMM 72 pins - Carte vidéo PCI, lecteur 3 1/2

Écran 14" TARGA SVGA N.E. NPRI (baissé résolution) - Clavier 102 touches + souris

POWEL INTEL INSIDE	540 Mo	850 Mo	1,2 Go	2 Go
486 DX4-100 MHz PCI 8Mo	5180 F	5390 F	5590 F	6390 F
PENTIUM 75 PCI 8Mo	5780 F	5990 F	6190 F	6990 F
PENTIUM 100 PCI 8Mo	6090 F	6290 F	6490 F	7290 F
PENTIUM 133 PCI 8Mo	6790 F	6990 F	7190 F	7990 F
PENTIUM 166 PCI 8Mo	7390 F	7590 F	7790 F	8590 F

(POUR TOUTE CONFIGURATION ACHETER)

KIT MULTIMÉDIA

+ COMPRENNANT UN CD-ROM 4X + BB 16 VALUE+ENCEINTES BO W :

PRIX SPÉCIAL 390

Options : MS005 6.2 : 300 F - WINDOWS 3.11 : 400 F - WORKSGROUP : 480 F

+ Ecran 15" SVGA TARGA MPRII N.E. Pitch 0.28 : 700 F

Config. SCSI : nous consulter. Les prix annoncés sont T.T.C.

LES VARIATIONS DU MARCHÉ INFORMATIQUE FONT QUE
TOUS NOS PRIX PEUVENT ÊTRE REVUS À LA BAISSE

PIÈCES DÉTAILLÉES

CARTES MÈRES :	28800 INTERNE	1490 F	
BV Évolutive 48DX4 100 Mhz	590 F	28800 EXTERNE	1490 F
PCI + MULTI IO INTEGRE	690 F	PCMCIA 1414	1490 F
C.M. PENTIUM 75 AU P166 Mhz	790 F	US ROBOTICS CARTE SPOSTER 14400 INT	890 F
C.M. PENTIUM 100 AU P166 Mhz	1090 F	US ROBOTICS CARTE SPOSTER 28800 EXTERNE	1390 F
C.M. INTEL "ENDEAVOUR"	1390 F	LES US ROBOTICS SONT GARANTIES 5 ANS ET	
C.M. INTEL "ATLANTIS"	2190 F	AGRÉES RTT	

PROCESSEURS

DX 4/100 Mhz	390 F	TRUST 16 MILLIONS COULEURS	790 F
Pentium 75 Mhz	790 F	TRUST 44 IMAGERY 2000	2790 F
Pentium 100 Mhz	1090 F	TRUST 44 IMAGERY 4000	3790 F
Pentium 133 Mhz	2090 F	SCANNERS A PLAT PARROTUS MUSTER	
Pentium 150 Mhz	2890 F	PARAGON 600 3 PASS	1990 F
Pentium 166 Mhz	3890 F	PARAGON 600 SP 1 PASS	2290 F

DISQUES DUR : CONNER, SEAGATE, QUANTUM

420 Mo IDE	1090 F	PARAGON 800 SP	3490 F
540 Mo IDE	1190 F	NUMERISUR PARAGON	2190 F
850 Mo IDE	1390 F	SCANNER 16 COULEUR (Scanne à main)	1090 F
1,08 Go IDE	1490 F	IMPRIMANTES :	
1,2 Go IDE	1490 F	HJWIELT PACKARD	

2 Go IDE

1 Go SCSI	1790 F	DESKJET 650 + CABILE //	2790 F
4 Go SCSI	3690 F	LASER JET 57 + CABILE //	3490 F
MEMORIES SIMM		LASER JET 57 + CABILE //	3890 F
(sous réserve des fluctuations du \$) :		STREAMER	
1 Mo / 3 ...	200 F	B50 MO FAST TAPE INTERNIE	1990 F
4 Mo / 3 ...	890 F	850 Mo FAST TAPE EXTERNE	3290 F
4 Mo 72 pins	490 F	540 MO INTERNIE SCSI 2 PROMOTION	1490 F
1,6 Mo 72 pins	890 F	DIVERS :	
3,6 Mo 72 pins	1790 F	DISQUE DUR BONZIO 10...	25 F
16 Mo 72 pins	3690 F	LEADER 1000 2 /...	1090 F

MEMORIES ED0

4 Mo ED0 ...	690 F	SOLIRIS COMPATIBLE MICROSOFT	140 F
B Mo ED0 ...	1190 F	MOBILE RACK	150 F
16 Mo ED0 ...	2690 F	BOITER ALIMENTATION	290 F
CONTREURS :		VENTILATEUR POUR CPU 4 200W...	50 F
Fast ISA FDQ/HDD 2 serie + 1//	120 F	VENTILATEUR POUR PENTIUM...	1090 F
Fast IDE/VLB 4 HD/FDD ...	340 F	EXTENTION A 512 Ks	400 F
ADAPTEC SCSI 2		EXTENTION A1 Ma	690 F

Modèle 2490 PCI

CARTES RESEAUX	1790 F		
Top Ware BNC 4.10 Base-T	290 F		
3pp Work PCI BNC / 10 Base-T	490 F		
Carte réseau PCI/ISA réseau BNC/10 BASE-T	790 F		
CARTES VIDÉO :			

VLB MIRO 12 50 Ext 2 Mo

VLB MIRO 12 TND MPEG	590 F		
PCI SI 1 Mo COMPT. WINDOW 95	390 F		
PCI MIRCOSTAL 2 128 Ext 2 Mo	590 F		
PCI MIRCOSTAL 2 128 Ext 4 Mo	790 F		
PCI MIRCOSTAL 2 128 Mo VRAM	1790 F		
MATRIX MILLENIUM	1090 F		

MULTIMÉDIA :

SOUND BLASTER 16 Value E IDE	650 F		
SOUND BLASTER AW 32 VALUE	1090 F		
SOUND BLASTER AW 32 PRO	1390 F		
CD-ROM DRIVERS TRUST	490 F		
CD-ROM			
CD-ROM IDE 2X CREATIVE LABS	350 F		
CD-ROM Panasonic 4X IDE	590 F		
CD-ROM CREATIVE LABS 6X IDE	790 F		
CD-ROM 6X GOLDSTAR	790 F		
CD-ROM 8X IDE	1990 F		
CD-ROM REDTOR SCSI 4X	1090 F		
CD-ROM PLEXTOR SCSI 6X	1990 F		

ENCEINTES :

ENCEINTES TRUST 25 W	240 F		
ENCEINTES TRUST 80 W	290 F		
ENCEINTES TRONNE 120 W	350 F		
ENCEINTES TRONNE 170 W	390 F		
ECRAN TARGA : (Gronell 1 on site)			

14" TM 3410 NPF8 Pitch 0.28

15" NLD NPF 11 E. Digital Pitch 0.28	1790 F		
17" NLD NPF Digital Pitch 0.28	3890 F		
20" NLD NPF Digital Pitch 0.28	7490 F		
24" NLD NPF Digital Pitch 0.28	10390 F		
ECRAN PHIRUPS :			

15" Modèle 15 C ...

15" Modèle 15 C ...	4790 F		
17" Modèle 17 C ...	7290 F		
17" Modèle 17 C ...	10290 F		
20" Modèle 20 SEF	16690 F		
MODEM AGREE TELECOM :			

1414 INTERNIE

1414 INTERNIE	990 F		
1414 EXTERNE	990 F		

Devis gratuit, Réparation,
modification des configurations
sans R&D, envoi d'ouvrage gratuit
pour tous achats de pièces

CPU PENTIUM 133 MHZ

Carte mère Intel Pentium évolutive 133 Mhz,
8 Mo de mémoire, disque dur 850 Mo, lecteur 3 1/2,

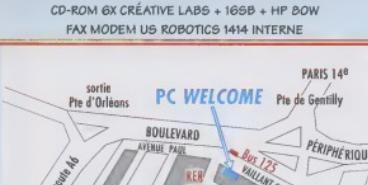
carte vidéo SVGA 1 Mo, clavier 105 touches, souris compatible Microsoft,
écran Targa 15" garantie un an sur eite, windows 95 sur CD,

CD-ROM 16X CRÉATIVE LABS + 16MB + HP BOW

FAX MODEM US ROBOTICS 1414 INTERNIE

PC WELCOME

PARIS 14^e



BON DE COMMANDE

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

TELE :

DESIGNATION

Qté

Prix TTC

CONTRAT DE RÉALISATION DE PIÈCES PRÉCÉDENTES

Frais de port jusqu'à 10Kg 50,00

TOTAL TTC

Toutes les commandes doivent être accompagnées de chèques ou à l'ordre de PC Welcome ou elles ne seront pas traitées.

Mesure prise pour éviter les chèques sans provisions.

65 bis avenue Paul Vaillant Couturier. 94250 Gentilly - Tél. : 45.46.19.40 - Fax : 45.46.09.68

Passez vos commandes sur le 3615 PC WEL

Horaire : Mardi au Samedi de 9h30 à 12h30 et de 14h à 19h.

Le pentium pour toute la famille



11995 FTTIC

Réf : INS2G6C*

Payer en 10 mensualités de 1 199 F avec un apport de 1 204 F * (voir page 2)

Indiana Multimédia

Processeur Pentium 100 • RAM 8 Mo extensible à 16 Mo • Mémoire cache 256 Ko • Disque dur 540 Mo • Adaptateur vidéo SVGA sur bus PCI • Mémoire vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • Logiciels préchargés : DOS 6.2, Windows 3.1, Works Windows 3.0 • Éléments Multimédia : Lecteur CD-ROMS IDE quadridrôle vitesse multisessions XA, Carte SoundBlaster 16, Haut-parleurs amplifiés 5 W, CD-Rom "Microsoft Encarta" US, CD-Rom "Microsoft Cinemania" US, CD-Rom "Nascar Racing" US doc FR. * ce modèle est livré avec un coupon de mise à jour Windows 95 ou tarif de 102 FTTIC.

EPSON Stylus 820 : Imprimante matricielle à jet d'encre. Impression couleur en option. Résolution 720 ppp en noir sur papier ordinaire. Vitesse jusqu'à 2 ppm en texte noir en 360 ppp.

IBM



**Aptiva 141D
8 Mo/1,2 Go
avec imprimante
Epson Stylus 820**

Réf : APR141I*



12990 FTTIC

Processeur INTEL Pentium 100 MHz • Modèle "Bureau" (4 boîtes, 3 emplacements) • RAM 8 Mo extensible à 128 Mo • Cache 16 Ko extensible à 512 Ko • Contrôleur disque sur LocalBus • Disque dur 1,2 Go • Lecteur de CD-ROMS quadridrôle vitesse • Vidéo LocalBus PCI, mémoire vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • Carte SoundBlaster 16 bits • Haut-parleurs 30 W • Ecran couleur SVGA 15", pitch 0.28, résolution 1 024 x 768 • Logiciels et CD-ROM.

PIUSSANCE
PENTIUM 120 MHz, mémoire vive 16 Mo
Disque dur 1,6 Go



En cadeau

- SAARI Personal Manager (Réf : ORDIPMW2)
Agenda, répertoire d'adresses, bloc-notes, comptabilité personnelle, suivi budgétaire, connexion bancaire, horloge planétaire
- 2 jeux : "Cogito" jeu de réflexion US (Réf : PSCOGITO)
"S.C. Out" jeu d'arcade US (Réf : PSCOUTU)
- 3 CD-ROMs : "Rebel Assault" US doc FR (Réf : CD30)
"Little Big Adventure" FR (Réf : CD38)
"Under the Killing Moon" US doc FR (Réf : CD39)



Option Imprimante Epson

Même configuration avec une imprimante EPSON Stylus 820

12995 FTTIC

Réf : INS2G6I*



Payer en 10 mensualités de 1 299 F avec un apport de 1 304 F * (voir page 2)

Connectez-vous à Internet avec le Fax/Modem TELSAT 28804 à 28 800 bps livré avec kit d'accès à Internet

(Réf : SAT28804) **1 295 FTTIC**



Joystick Warrior 5 (Réf : OPJOYS)

95 FTTIC

Joystick Super Warrior 5 (Réf : OPJOYS2)

149 FTTIC

COMPAQ

9995 FTTIC



**Presario 7150 P75 MHz
8 Mo/540 Mo**

Réf : QOR7150A

RAM extensible à 128 Mo • Vidéo RAM 1 Mo extensible à 2 Mo • Ecran couleur 14" SVGA • Lecteur de CD-ROMS intégré 4x • Interface audio stéréo 6 bits intégrée • Haut-parleurs externes • Clavier DOS 6, Windows 3.1, Coupon Windows 95 • Livré avec WordPerfect Works (logiciel intégrant les modules de traitement de texte, de tableau, de base de données, de graphique et de communication), Microsoft Money, les jeux Lode Runner et SimCity 2000, 2 titres CD-ROM en français : "Étoiles et planètes" et "King Quest VII". • Garantie 3 ans.



IBM

COMPAQ

FUJITSU ICL



Partenaire Éducation & Recherche

PARIS
TEL (1) 49-23-62-49
FAX (1) 43-38-20-24

BOULOGNE
TEL (1) 46-04-93-70
FAX (1) 46-04-92-84

LYON
TEL 78-24-57-63
FAX 78-24-96-28

GRENOBLE
TEL 76-87-89-89
FAX 76-46-92-38

AQUITAINE
TEL 56-51-85-85
FAX 56-51-81-36

NANTES
TEL 40-93-11-48
FAX 40-68-97-41

REIMS
TEL 26-87-90-20
FAX 26-05-10-89

MICRO-INFORMATIQUE - DIFFUSION

STOCKEZ MOINS CHER □ STOCKEZ PLUS □ STOCKEZ MIEUX

Mac/PC

DISQUE DUR 2,1 Go SCSI



Microplus 4421
SCSI-2 - Interne - ttc

3390F

* D'une capacité de 2,1 Go et interfacé Fast SCSI-2 pour des transferts rapides. Il dispose d'un temps d'accès de 9ms.

DISQUE DUR 160 E. IDE



FUJITSU M1614T
1 Go E.IDE Int. - ttc

1350F



* De capacité 1Go, il est le parfait compromis capacité/prix. Titrés MR accès 10ms silence de fonctionnement. • Bus IDE/Fast IDE. PIO4 16Mo/sec.

DISQUES E. IDE



1 Go E. IDE Interne 1350 1119

1,2 Go E. IDE Interne 1450 1202

1,7 Go E. IDE Interne 1990 1318

2,1 Go E. IDE Interne 2290 1999

Tiroir Amovible 155 131

ftc

ht

ftc

ht

ftc

ht

SYQUEST EZ135



SYQUEST EZ135
SCSI Externe - Itc

1490F

* Disque dur sur carte 3,5" de SyQuest 135 Mo. Sauvegarde rapide (13.5ms) et fiable.

* Modèles externes SCSI ou Parallèle, IDE interne.

LECTEURS CD-ROM



PIONEER - 4V
SCSI - Interno - Itc

890F

ftc

ht



SONY CDU77E 4V Interne IDE 440 365

PIONEER DRUA 4V Interne IDE 575 480

MITSUBI FDX00 6V Interne IDE 699 579

PIONEER DRUS 4V Interne SCSI 990 737

TEAC CD-M56 6V Interne SCSI 1490 1235

TOSHIBA 3701 6,7V Interne SCSI 1590 1318

PIONEER DRU 4,4V J. Box 6 D SCSI 2990 2479

KIT MULTIMEDIA :

CD 4V + CARTE SON 16 BITS + HP 690 737

ftc

ht

CARTOUCHES OPTIQUES



Cartouche Optique 230Mo 3,5" - Itc

79F



Cartouche Optique 128Mo 3,5" - Itc

69F

* Nos cartouches sont toutes livrées PREFORMATÉES.
* Les meilleures marques de médias au prix MEGA.

OFFRE POUR LES AVANTAGES MEGA

* Nos disques sont livrés complets, testés et formatés.

* Nos boîtiers sont blindés métal à alimentation haute qualité, le câble blindé (25/50) et le bouton de terminaison SCSI sont fournis.

* Terminaison digitale active interne GRATUITTE

* Terminaison digitale active externe en option (+20 F)

tota

MEGA

10 Place de la République
93146 Bondy Cedex

France

M·E·G·A

DISQUES DURS SCSI

FUJITSU	1,0Go AV	M1606	Interne	1490	1235	ht
	2,1Go 7200t	M2932	Interne	3990	3308	
	4,3Go 7200t	M2934	Interne	5990	4966	
	AV/MICROPO	M2935	Interne	5990	4966	
	2,1Go P6P	4421	Interne	3390	2810	
	2,1Go 7200t	4221	Interne	4190	3474	
	4,3Go 7200t	3243	Interne	5990	5464	
	MICROPOUS AV (Audio-Video)					
	2,1Go 7200t	4221AV	Interne	4590	3805	
	4,3Go 7200t	3243AV	Interne	5990	5796	
	DOULEX EXTERNE of micro SCSI	4421	Externe	480	400	
	BONITEX EXTERNE 3,5" avec câbles	483	Externe	159	131	
	Tiroir Amovible 3,5" avec serrure	159	131			

DISQUES OPTIQUES

SONY	140Mo	3,5"	SCSI	Externe	2400	1990	ht	
	FUJITSU 230Mo	3,5"	SCSI	Externe	2490	2064		
	SONY	640Mo	3,5"	SCSI	Externe	5990	4966	
	SONY	1,3Go	5,25"	SCSI	Externe	10490	8698	
	SONY	2,0Go	5,25"	SCSI	Externe	15990	12927	
	Cartouche	3,5"			65	57		
	Cartouche	3,5"			75	67		
	Cartouche	5,25"	600/650 Mo		275	229		
	Cartouche	5,25"	1,2/1,6Go		313	259		
	Cartouche	5,25"	2,6 Go		690	572		
	Leucher Double fonction : Disque Optique/CD 4V							
	PCD - 650 Mo	5,25"	Interne		2890	2396		
	Cartouche PCD 5,25" 650Mo				299	248		

IOMEWA ZIP/JAZ

IOMEWA	10Mo	Interne	1490	1235	ht	
	Zip Parallel	10Mo	Externe	1362	1129	
	Zip SCSI	10Mo	Externe	1390	1152	
	Cartouche ZIP	10Mo	Interne	990	82	
	JAZ 10Mo	10Mo	Interne	3390	2810	
	Cartouche JAZ 1 Go	1 Go	Interne	600	571	
	DITTO 800	800Mo	Interne	990	820	
	DITTO 800	800Mo	Externe	1190	986	
	Cartouche TR1	800Mo	Interne	189	156	

SYQUEST / MCD

MCD	540 Mo	3,5"	SCSI	Interne	2790	2313	ht
	MCD 540 Mo	540 Mo			433	359	
	SYQUEST EZ135	3,5"	SCSI	Externe	1490	1235	
	SYQUEST EZ135	3,5"	IDE	Interne	1390	1152	
	SYQUEST 270Mo	3,5"	SCSI	Externe	2472	2045	
	SYQUEST 270Mo	3,5"	SCSI	Interne	2239	1889	
	Cartouche pour SYQUEST 44Mo	44Mo			179		
	Cartouche pour SYQUEST 88Mo	88Mo			228		
	Cartouche pour SYQUEST 200Mo	380 Mo			319		
	Cartouche SYQUEST 105Mo	105Mo			195	161	
	Cartouche SYQUEST 135Mo	135Mo			132	109	
	Cartouche SYQUEST 270Mo	270Mo			309	256	

PCMCIA

INTERFACE SCSI-2 type II	CD ROM 4V	PCMCIA	Interne	1074	890	ht
	CD ROM 4V	PCMCIA		2324	1927	
	Disque Dur 170 Mo			2090	1733	
	Disque Dur 260 Mo			2790	2313	

CARTES GRAPHIQUES PCI

MATROX MIL/21	2Mo ext	8 Mo	PCI	2990	1898	ht
	MATROX MIL/41	4Mo ext	8 Mo	3290	2728	

SAUVEGARDES DAT DDS-2

SONY DDS-5000	4/16Go Interne	16Go	Interne	5390	4635	ht
	SONY DDS-7000	4/16Go Interne	16Go	6590	5464	
	Boltef External	DAT		483	400	
	Cartouche DDS	90m		62	51	
	Cartouche DDS-2	120m		144	119	

CONTROLEURS SCSI

1505 KIT	ISA CD	Optique	PCI	390	323	ht
	PC101A	PCI	PCI	2990	409	
	2920 KIT	Bus PCI + Drivers	1090	903		
	2940 KIT	Bus PCI + Drivers	1690	1401		
	2940 UWD	Bus PCI + Drivers	1990	1650		

CABLES SCSI

Cable SCSI-2/Centro 50	230	190	ht	
	Cable SCSI-3/Centro 50	390	323	
	Terminateur SCSI Activ Digital + led	278	230	

CONDITIONS DE VENTE

Vos achats sont livrés par Chronopost ou par courrier. Les prix correspondent à un minimum commandé, sauf exception à 160 Mocts. Pour les commandes inférieures au minimum, nous vous facturons les frais de port. Nous envoyons vos marchandises dans des emballages de sécurité. Nous tenons à votre disposition une garantie de 10 jours contre tout défaut de fabrication. Pour toute réclamation, merci de nous faire parvenir un accusé de réception et de nous joindre à l'adresse suivante : 10 Place de la République, 93146 Bondy Cedex. Nous réservons le droit de décliner toute réclamation si celle-ci n'est pas accompagnée d'un accusé de réception. Les marchandises sont expédiées sous 48h maximum. Les retours sont acceptés dans les 10 jours suivant la réception des marchandises. Les frais de port sont à la charge du client. Les remboursements sont effectués par virement bancaire ou chèque. Les frais de port sont à la charge du client. Les remboursements sont effectués par virement bancaire ou chèque.

MINI-DISC MD-Data

SONY MDH-10	140Mo Externe	- Itc
		2490 F

* Disque optique réinscriptible multifonctions 140Mo de 2.5". * Il peut aussi servir de Walkman digital, car il est compatible Mini-Disc audio.

* Entièrement en aluminium, il est livré complet avec sa cartouche 140Mo. * Interface SCSI-2. Garantie 1 an.

IOMEGA ZIP/JAZ

IOMEWA JAZ 1Go	SCSI - Int. - ttc
	3390F

IOMEWA ZIP 100	Parallèle - ttc
	1362F

DISQUE OPTIQUE 230Mo

FUJITSU M2512A	230Mo Interno - Itc
	2490 F

* Une capacité de 230Mo (compatible 128Mo) dans un lecteur compact. * Le complément idéal de vos disques pour l'archivage, la sauvegarde et le transfert de fichiers.

PC PORT PARALLELE

KIT de connection sur Port Parallèle Standard ou EPP	avec prise imprimante	Portatil de pilote jusqu'à 7 unités SCSI

NEC ODIXI	Opt + CD Int. - ttc
	2890F

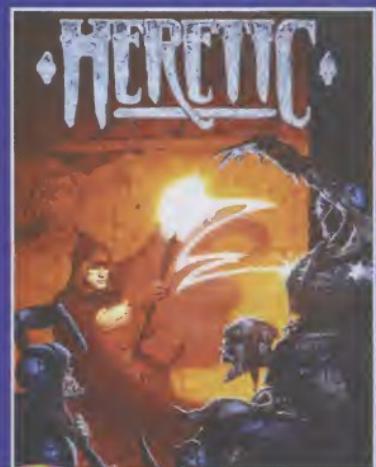
NEC ODIXI	2V Interno - Itc
	5290F

Media CD-R	74mn - Itc
	58F

* Livre avec logiciel GEAR MM (WIN95/

Recevez gratuitement

sans abonnement, les meilleurs jeux
en provenance d'Internet sur **CD-ROM** !



HERETIC

Cette du célèbre COM, se déroulent dans un monde infusé par la puissance hanteuse. Le décor et les graphismes sont magnifiques.

Magie, flots lumineux, combats violents, énigmes et autres échappées aux...



MORPHELLO

Morphello est un superbe jeu qui vous permet de manipuler des pièces. La partie en compétition ou en coopération avec vos amis. Les graphismes sont époustouflants. Le niveau de jeu est très élevé.

Plusieurs niveaux de jeu soutenant le défi comme le jeu de...



**DELVION
STAR INTERCEPTOR**

Vous êtes le symbole de l'espace. Vous devrez faire face à «Tuez sur tout ce qui bouge». Vous pourrez aussi débloquer des armes et des objets et vous débarrasser de vos ennemis. Vous devrez faire face à de multiples combats à sofisticés.



**EXTREME
PINBALL**

Le jeu de billard extrême. Il existe plusieurs types de jeux de billard extrême. Vous devrez faire face à de nombreux défis et débloquer de nombreux objets et armes.



**ONE MUST
FALL 2097**

Le jeu de combat futuriste. Vous devrez faire face à de nombreux défis et débloquer de nombreux objets et armes. Vous devrez faire face à de nombreux combats à sofisticés.



HEXEN

Le jeu de rôle de l'horreur. Vous devrez faire face à de nombreux monstres et démons. Vous devrez faire face à de nombreux combats et débloquer de nombreux objets et armes.



JACK FLASH

Le jeu de rôle de l'horreur. Vous devrez faire face à de nombreux monstres et démons. Vous devrez faire face à de nombreux combats et débloquer de nombreux objets et armes.



ROAD HOG

Le jeu de course de voitures. Vous devrez faire face à de nombreux défis et débloquer de nombreux objets et armes. Vous devrez faire face à de nombreux combats à sofisticés.



TYRIAN

Le jeu de rôle de l'horreur. Vous devrez faire face à de nombreux monstres et démons. Vous devrez faire face à de nombreux combats et débloquer de nombreux objets et armes.

Consultez notre service Minitel répertoriant des dizaines de logiciels* et **recevez gratuitement** chez vous, par courrier, le logiciel de votre choix sur CD-ROM en laissant vos coordonnées

sur :

36 17 ABCDROM

Abonnement à ABCDROM pour 10 francs par mois.
Pour plus d'informations, écrivez à : ABCDROM, 36 17 ABCDROM, 36 17 ABCDROM.

* 36 17 ABCDROM a pour vocation principale de recevoir les meilleurs logiciels en ligne diffusion (shareware/shareware).

La constitution du service coûte 5,57 F à la minute. Vous pouvez demander de la bonne connexion des logiciels de la bonne manière. 36 17 ABCDROM, il suffit de faire une liaison avec votre ordinateur via le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication est à votre charge (temps moyen connecté : 10 minutes).

La prestation complémentaire d'envoi de CD-ROM est totalement gratuite.

UNIQUE A PARIS à partir du 1er JUIN

La Premiere Salle de Jeu en Réseau PC

**Venez Vous éclater jusqu'à 8 Joueurs
de 13 Heures à 2 heures Du matin**



CE MAGAZINE NOUS NOUS ALIGNONS !!!



CYBER VISION

Découvrir Seul & Ensemble



**Crée la 1ère SALLE DE JEU sur
MICRO-ORDINATEUR en RESEAU**

**Venez jouer jusqu'à 8 personnes en même temps
sur les meilleurs jeux du moment
et découvrez de nouvelles sensations.**

37 rue de LAPPE 75011 PARIS Tel : 43.14.06.29

De 13 H à 2 H du matin du Lundi au Samedi

**LE MUST
DU MATERIEL....**



**POUR DES SENSA-
TIONS INOUBLIABLES.**



**CASQUE VIRTUEL
VRX**



**PALONIER POUR
F-16**



**JOYSTICKS
DERNIER CRIE**



**VOLANT CON-
SUITE T 2**



**LECTEUR CD ROM
XC**

B.P. 23 02430 GAUCHY

Tél. 23.68.56.68

Siret 399 259 365 00019 Ape : 526B

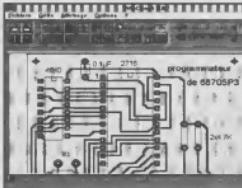


New Soft

Sharewares Français

Logiciels Windows 3.x & 95

- E005 MATHS Puissant logiciel de mathématiques, fonctions : statistiques, analyse, algèbre, séries, courbes 3D.
- E004 SUPER prof d'Anglais v5.0 le retour du fameux prof d'anglais en images de synthèses, avec animations et voix digitalisées sur S Blaster Génialissime.
- E003 ESPAGNOL Apprentissage de l'espagnol.
- E002 SIMULAT' Cration et simulation de circuits électro-nique logique. Interface superbe et tout français.
- E008 TRACER permet d'analyser et d'interpréter les tirages du KENO, un logiciel professionnel et simple à utiliser.
- E004 SHOOT 2000 Gestie de championnats de football, hyper complet, recherche, graphiques, etc.
- B076 WCARTONAGE Gestion de notes pour enseignants
- B057 WORKSHEET Gestion d'un poste informatique
- B067 WINDUS Superbe logiciel d'apprentissage du dessin technique. Cours et exercices, supporte la sound blaster A essayer absolument. Très bien.
- E001 KINETIC 3D Visualiseur 3D de la terminologie informatique dispo 1200 termes évolutif.
- SF083 NOTES EXPERT Gestion simple des classes, notes, élèves, destiné aux enseignants. Très bien.
- B025 WINCIRCUIT Logiciel de tracé de circuit imprimé facile page. Excellent pratique et de plus en français.



- E071 WIN SCHEMA Ralisation et impression de schémas bibliothéque de symboles, zoom, couper/coller, etc.
- E023 SATELLITES Pour tout savoir sur les satellites, plus de 1100 ref., schémas des cartes, dates lancement, etc.
- E038 LOOPING Aide à la conception de modèles réduits.
- E055 SOFTOPTIQUE Permet la simulation interactive de systèmes optiques (lentilles, miroirs, diaphragmes...)
- E039 SCOPRO Simulation d'un oscilloscope à mémoire PC, schémas et documentation de la carte avec le soft.
- SF081 WIN EDUC PC 9 logiciels éducatifs de maths destinés aux élèves de CM1 à CM2.
- E024 WIN EDUC Deuxième volume qui traite la géométrie, un logiciel agréable et performant.
- E035 WIN EDUC volume qui traite les opérations, idéal pour les personnes niveau 5ème ou préparent au CAP.
- E013 MINIMATH Logiciel de tracé de courbes mathématiques (cartesennes, paramétriques, polaires, calculs...).
- E058 POLITRES Calcul de sections et surfaces sur pistes en relief et en 3D.
- E025 FLESS Calculs sur les résistances hors normes.
- U046 TAXOGREY Permet une désinstallation automatique & complète des applications WINDOWS.

- G100 SCAN COLOR Pour numériser des photos couleur avec votre scanner Noir & Blanc et à l'aide de filtres (rouge, vert, bleu). Génial !
- U055 VIRUS PROTECT Pour tout savoir sur les virus.
- B059 CYPERFECT Edition facile de votre CV

- B050 TELECARTESS Gestion de vos télécartes.
- B053 PHILATEL Gestie des timbres postaux.
- B009 EURO-VIDEO Gestion de vidéocassettes

- B0681 EURO-ORGANISER Un superbe organisateur multimédia. Nombreuses fonctions possibles.

- B0682 EURO-COMPTE Gestion rigoureuse de vos comptes bancaires sous WIN, avec interface très pro.

- B069 JVBASE Créez vos bases de données, gère les fichiers, import / export, très bien et très rapide.

- M013 GUIGNOLS Votre dernier jouet de l'année (Win) V4.0
- M027 VISITEURS Vos amis du film les visiteurs (Win)

- G000 PHOTOSTAT Créez vos diapositives, jusqu'à 100 images avec sons associés sur Sound Blaster.

- G019 IMAGE VIEW traitement et effets spéciaux sur les images 256 N de gris. Très bien.

- D036 TURBO TURF Puissant logiciel pour le tiré, dispose de 15 méthodes bénéficiaires toutes prêtes.

- D031 JEU DE LA JE M'ADAPTE Jeu de logique pour apprendre à vivre et à voir le réel, donne des informations sur les vitamines, graphiques, 200 recettes de cuisine.

- J004 ARCAE Jeu d'Othello pour WIN 3.1 et 95.

- J022 CARTES Compilation de jeux de cartes et réflexion.

- D009 ASTRO-WORLD Logiciel professionnel d'astrologie, donne votre thème astral sur 25 pages.

- D025 LOTO PLUS 4.0 Améliorez vos chances au loto avec ce soft performant, liste des tirages depuis la création.

- B025 FOOT Aide pour le LOTTO Sportif et Foot

- J080 DAMES Beaux jeux de dames pour Dos & WIN.

- J007 SCRABBLE Interface en VGA & souris.

- D043 ASTROMART Calcul de données astrologiques.
- B081 CODUTTI Recherche des villes et codes postaux, auteur, suppression, export, info, carte de france, etc.
- D037 IN2 SYSTEM pour le LOTO SPORTIF, permet des multiples totalisateurs impossibles avec un bulletin simple
- D045 WBOURSE Pour suivre l'évolution des cours, capture automatique sur 4 serveurs, très complet.
- E002 KINETIC 3D Visualiseur 3D de la terminologie du KENO, un logiciel professionnel et simple à utiliser.
- D034 SHOOT 2000 Gestie de championnats de football, hyper complet, recherche, graphiques, etc.
- B076 WCARTONAGE Gestion de notes pour enseignants
- B057 WORKSHEET Gestion d'un poste informatique
- E067 WINDUS Superbe logiciel d'apprentissage du dessin technique. Cours et exercices, supporte la sound blaster A essayer absolument. Très bien.
- E001 KINETIC 3D Visualiseur 3D de la terminologie de la terminologie informatique dispo 1200 termes évolutif.
- SF083 NOTES EXPERT Gestion simple des classes, notes, élèves, destiné aux enseignants. Très bien.
- B025 WINCIRCUIT Logiciel de tracé de circuit imprimé facile page. Excellent pratique et de plus en français.

Logiciels DOS

- D024 TURF SFT gestion des courses de chevaux PMU.
- E010 FILTRTS Calcul de filtres électroniques, donne le schéma, la courbe de gain, etc. Très belle interface en VGA.
- P007 HYPACOS Cours pour le Turbo Pascal
- C004 LOGO LOGO 3.0. Un logiciel micro programmation pour les enfants et ceux de la casse avec le soft.
- B016 EDUC-BURO Pour apprendre à taper les 10 doigts
- E014 RADIO-FM Retrouvez facilement votre station FM préférée, + un pg de gestion de compositions électroniques.
- E060 NEWTON Calculs de la mécanique astronomique.
- E065 ASSISTANT Physique 2ème Suprbe éducatif pour les classes de seconde (électricité & physique). Très bien.
- U063 WINLOGON Contrôle les modifications des répertoires Windows, avec chaque session WINDOWS.
- E001 CONSTRUCTEUR Enseignement de la géométrie pour niveau élève et 3ème.
- E015 LOGIQUE II Puissant éditeur et simulateur de calculs booléens. Interface texte & VGA. 256c.
- U075 TEST IT 5.0 Logiciel qui fournit des informations complètes sur votre PC, performances et diagnostique le matériel (CPU, Mémoire, CMOS, CDROM, D Durs, etc..).
- U066 TEMPSIPC Contrôle les activités de votre micro.
- E001 CYBERNETS Permet de traduire les logiciels de l'anglais vers le français, avec un traducteur intégré.
- U015 PSFORMAT Formateur en VGA et sous, permet d'augmenter la capacité des disquettes. Es. 1,44 > 1,7 Mo.
- U002 SYMPFORMAT Super menu look WIN mais pour DOS, très rapide, aide en ligne, gestion de la souris, etc.
- U050 PCTEXTE Créeation facile de livres électroniques, manuels, catalogues
- B002 b/GESTPRO Logiciel idéal pour enseignants, gestion de classe, élèves, bilans.
- B019 ASSOCIEUR LOGICIEL Spécial gestion d'associations.
- M029 RUFUS Editeur de musique FM 9 voies, 256c, 2073 notes, 100 instruments, B à rythmes, très bien.
- U024 GENIVRUS Générateur de virus, il teste l'efficacité des protections anti-virus de votre micro.
- U034 SHELLZIP Permet une utilisation simple de PK-ZIP, corrèle à la souris, look T Vision. Livré avec PKZIP.
- U044 DISKVIEW Traite les opératoires disques et fichiers, un outil puissant pour bidouilleurs. Très bien.
- B010 VIRGULE Traitement de texte DOS par excellence.
- B029 AUTOS Gestion complète d'un parc automobile.
- B049 DEVIS Conception rapide de devis pour le bâtiment.
- G014 FLC Réalisation de présentations 256c, zoom, 3D

BON DE COMMANDE 0EN4/06

à expédier à New Soft B.P. 23 02430 GAUCHY Tel / Fax : 23.68.51.68

Nom..... Prénom.....

Adresse..... Ville.....

Code Postal.....

Je règle ma commande par : chèque Mandat Contre remboursement : Port + 40,00 Fr.

G0EN4 DE

Désignation Je désire votre catalogue sur Disquette Papier

TOTAL

POR Disquettes & CD : 30 Fr. (ETRANGER & DOM TOM : + 25 Fr.) PORT

TOTAL

POR Matériel : 55 Fr. (Envoi en Colissimo)

TOTAL

- J028 MOTS permet de résoudre des grilles de mots fléchés ou croisés, base de données de 900 mots

- J111 INCOGITO A la fois un jeu d'aventure et d'action, un jeu bien de chez nous, ne pas manquer Super !!
- D022 PRENOM Qui révèle votre prénom?

- J081 MONOPOLY Le fameux jeu de société sur mac.

- P032 ROMAN'S GUI Librairie de programmation pour DOS et Windows. 1000 titres et 2000 illustrations graphiques.

- J102 TAROT 2000 Jeu du tarot sur votre ordinateur.

- P023 EVENTS + 47 fonctions soumis en T Pascal

- P016 WBLIB 120 fonctions et routines pour QBasic 4 à 5.

- P031 KIT 1.0 Ideal pour vos débuts en C/C++.

- P033 CAPMAN Prise de mesures par le port jeux du PC

- P006 GENECRAN Trois générateurs d'écrans textes pour T Basic et T Pascal, pour vos débuts en assembler avec aide.

- P034 ICON SEPTEMBER 1000 icônes pour Windows 3.1 pour le C.

- U078 PCICON DES Images des informations déroulées sur la configuration de votre PC. (CPU, C Vidéo, etc.)

- J050 RAD Jeu d'action et réflexion, votre mission est de détruire des containers radio-actifs à l'aide d'un robot.

- U080 VGSCAP Captures d'écrans sous DOS/WINDOWS

- P004 ANIMAGE routines en T Pascal pour l'animation.

- M030 GUITAR STUDIO Pour visualiser / imprimer sur le serveur d'une guitare + de 300 accords / 100 gammes, permet également de faire jouer les accords.

- U083 PC-FAX Receiving à l'aide d'un récepteur BLU les cartes faximile (rétro, photos de presse, etc.).

- U084 CODEBAR Impression facile de Code-Barre.

- B040 VECTOR 3 programmes de dessins pour enfants.

- J082 MOTS CROISES Pour créer vos grilles, bâches options.

- J064 SOS-SC MC Pour résoudre vos mots croisés.

- J051 E069/P.MATHS Logiciel éducatif de niveau 3ème, comprend des cours et exercices

- J130 DUKE NUKEM 3D jeu d'action style Doom mais en beaucoup mieux, à essayer absolument.

CARTES MERES & MEMOIRES

Mémoire SIMM 4Mo 32 Bits	490 F
Mémoire SIMM 8Mo 32 Bits	950 F
Mémoire SIMM 16Mo 32 Bits	1845 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 75...	1650 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 100...	2390 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 120...	2790 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 133...	3210 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 150...	3950 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 166...	5090 F

DIVERS

Clavier 105 Touches Mitsumi	129 F
Câble // Centronics	29 F
10 Disquettes HD formatées	25 F

HP 2 X 100W.

290 F

Bun Hunt Spécial Amateurs anal P/M...

179 F

Pussy Hunt Péénétrations ejaculations P/M...

179 F

Plaisirs Solitaires Grosses Poitrines PC...

179 F

Plaisirs Solitaires & Lingerie fine PC...

179 F

Amazing Péénétrations P/M...

179 F

Désirs & Perversions Spécial Interdit PC...

179 F

Voyeur 4500 images JPEG...

189 F

Catalogue GRATUIT

NOUVEAU : Les reliures Génération 4 sont arrivées !



Indispensables pour
conserver vos revues
Existen en
3 couleurs

49 F seulement la
reliure prévue pour 11 n°

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros

éditeur Pressema 2,23 F/minut



Un CD-Rom
avec chaque
numéro !



SOMMAIRES
COMPLETS ?
3615
GEN4*

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :
Génération 4 - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Bon de commande

Reliure rouge (49F + 21F de frais de port)

Reliure bleue (49F + 21F de frais de port)

Reliure grise (49F + 21F de frais de port)

TOTAL RELIURES TTC

Anciens numéros (35F) N°	Qté	Prix total
N°-		
N°-		
N°-		

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tel : (16) 20 90 72 22 - Fax : (16) 20 90 72 23



PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67



NOUVELLE ADRESSE PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44



LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82



DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

CD-ROM PC

PROMO

ABUSE	299 F	LE LOUVRE	299 F	7 TH GUEST	99 F
ACROSS THE RHINE	349 F	LES GUIGNOLS DE L'INFO	349 F	ALIEN CARNAGE	99 F
ACTUA SOCCER	299 F	LORD OF MIDNIGHT 3	349 F	BIO FORCE	99 F
AH 64 D LONGBOW	369 F	LOST EDEN	239 F	BLACK NIGHT F18	99 F
ALIEN ODYSSEE	299 F	MAGIC CARPET 2	249 F	BUREAU 13	99 F
ALIEN VIRUS	299 F	MECHWARRIOR 2	369 F	CANNON FODDER 2	99 F
ALONE 1 + 2 + 3	329 F	MEGAMAN X	249 F	COMPLETE ULTIMA 7	99 F
ASCENDANCY	349 F	MORTAL KOMBAT 3	329 F	CONSPIRACY	99 F
ATF	349 F	NBA JAMTE	299 F	CREATURE SHOCK	99 F
BAD MOJO	329 F	NBA LIVE 96	349 F	CYBER WAR	99 F
BATTLE ISLE 3	349 F	NEED FOR SPEED	349 F	DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	99 F
BATMAN FOR EVER	299 F	NHL 96	349 F	DUKE NUKEM 2	99 F
CAESAR 2	329 F	PGA TOUR GOLF 96	349 F	F15 STRIKE EAGLE 2	99 F
CHRONICLES OF THE SWORD	349 F	PHANTASMAGORIA	429 F	FIFA SOCCER	99 F
CHRONOMASTER	249 F	RAYMAN	329 F	FIRST ENCOUNTER	99 F
CIVILISATION 2	349 F	REBEL ASSAULT 2	349 F	GRAND PRIX	149 F
COMMAND AND CONQUER OPERATION SURVIE	139 F	REVOLUTION X	199 F	HELL	99 F
COMMAND AND CONQUER	349 F	RISE OF THE ROBOT 2	179 F	HU OCTANE	99 F
COMPILATIONS :		ROAD WARRIOR	299 F	HOCUS POCUS	99 F
- FIFA + GRAND PRIX + PGA 486	269 F	SCREAMER	249 F	INCA 2	99 F
- LE MONDE DES AFFAIRES + THEME PARK		SHANINARA	349 F	INDIANA JONES	99 F
+ TRANSPORT TYCOON	299 F	SHELL SHOCK	369 F	INDY CAR RACING	99 F
- WING OF GLORY + 1942 + FLEET DEFENDER	269 F	SHOCK WAVE ASSAULT	369 F	IRON ASSAULT	99 F
CONQUEST OF THE NEW WORD	349 F	SILENT HUNTER	349 F	KIDS ON SITE	79 F
CRUSADE	329 F	SIMON 2 LE SORCIER	249 F	KING QUEST 5	99 F
CRUSADER NO REMORSE	249 F	SIM TOWER	269 F	KIRANDIA 3	99 F
CYBERMAGE	349 F	SIM TOWN	269 F	Labyrinth	99 F
CYBERRA 2	349 F	SPEED HASTE	229 F	LANDS OF LORE	99 F
D	349 F	STAR TREK	349 F	LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
DARK EYE	369 F	STAR TREK	299 F	LOOM	99 F
DESTRUCTION DERBY	299 F	STEEL PANTHER	349 F	LOST IN TIME	99 F
DEADELUS ENCOUNTER	329 F	STONEKEEP	349 F	MAGIC CARPET +	99 F
DEADLY SKY	289 F	STORM	349 F	MANCHESTER UNITED	99 F
DESCENT 2	349 F	TEAM FIGHTER COLLECTOR	369 F	NHL HOCKEY	99 F
DONGEON KEEPER	349 F	TERANNOVA	349 F	NOCTROPOLIS	99 F
DONGEON MASTER 2	249 F	TERMINATOR : THE FUTUR SHOCK	349 F	PGA TOUR WINDOW	99 F
DUCK NUKEM 3D	299 F	TFX FX 2000	329 F	PRIVATEER	99 F
EARTH SIEGE	299 F	THE 11TH HOUR	299 F	QUARANTINE	99 F
EARTHWORM JIM 1&2	299 F	THE DIG	339 F	RAPTOR	99 F
EXTREME PINBALL	299 F	THE FE FIGHTER	299 F	REBEL ASSAULT	149 F
FADE TO BLACK	249 F	THUNDER HAWK 2	299 F	RISE OF THE TRIAD	99 F
FATAL RACING	329 F	TILT	299 F	SIM CITY	99 F
FIFA SOCCER 96	369 F	TIME GATE LE SECRET DES TEMPLIERS	329 F	SLAM CITY	79 F
FIGHTER DUEL	269 F	TOP GUN	349 F	SPACE BULK	99 F
FORT BOYARD	269 F	TRACK ATTACK	299 F	SPACE QUEST 4	99 F
FULL THROTTLE (VF)	369 F	URBAN RUNNER	399 F	STAR CRUSADER	99 F
GABRIEL NIGHT 2	399 F	VIRTUA KART	399 F	STAR TREK 23H	99 F
GRAND PRIX 2	329 F	VIRTUAL POOL	289 F	STRIKE COMMANDER	99 F
HEROES OF MIGHTLAND MAGIC	349 F	VODOOLOUNGE	299 F	SUPER KART	99 F
HEXENKRISTIC 2)	329 F	WARECRAFT 2	249 F	SUPER STREET FIGHTER 2	99 F
ICE AND FIRE	289 F	WEREWOLF VS COMMANCHE	349 F	SYNDICATE PLUS	99 F
INDY CAR 2	249 F	WING COMMANDER 4	399 F	SYSTEME SHOCK	99 F
KINGDOM O MAGIC	299 F	WING NUTS	249 F	THEME PARK	99 F
L'ENIGME DE MAITRE LU	269 F	WIPE OUT	269 F	TRANSPORT TYCOON	99 F
L'ENTRAINEUR	249 F	WORMS	269 F	TURICAN 2	99 F
		WRESTLEMANIA	349 F	UNDER A KILLING MOON	199 F
				UNDER WORD 1 & 2	99 F
				WING ARMADA	99 F
				WING COMMANDER II	99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tel : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22 Fax : 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre remboursement + 35 Frs

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC

Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

Prévalables, sauf arme d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



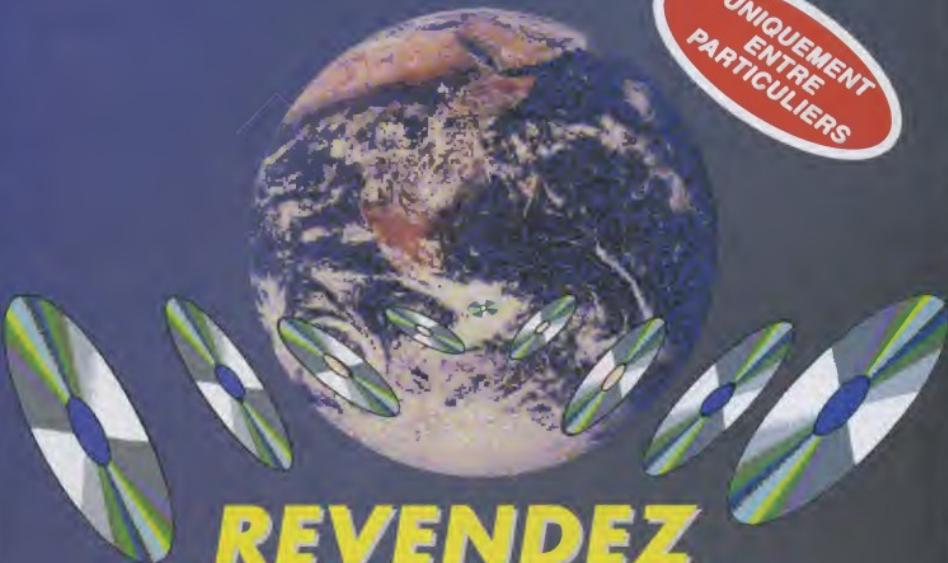
LE SERVEUR N°1 DU CD-ROM D'OCCASION ENTRE PARTICULIERS

3615 CD DEAL

2,23 F/min

L'UNIVERS DU CD-ROM D'OCCASION

UNIQUEMENT
ENTRE
PARTICULIERS



REVENDEZ

Rien de plus facile ! Passer votre annonce

ACHETEZ

Le choix parmi des centaines de CD-ROM d'occasion

ECHANGEZ

C'est la possibilité de troquer vos CD-ROM

C'est aussi d'autres rubriques à découvrir (Solutions, News,...) et des CD-ROM à gagner

CD Lyre

Ouvert du Lundi au Samedi

9h-18h Heure terrestre

Arrivé en mai, Duke 3D t'aura déjà buté touaaa en juuuuun, alors suis le



Dark eye vf 359F



C&Conquer v7 325F

-15 missions 449F



F1 GPX 2 339F



SUPER PROMO

Duke 3D v1 279F



B red racing v1 299F



Sensible
WORLD OF
SOCCER

v1 279F



NBA Live 96 v6 335F



Gabriel K 2 VF 366F



Civilization 2 v1 389F



Conquest: War in New World

conseil de tezz amis les cochons de l'espAA Ace ! Passe ton chemin !



E-Worm Jim 2 VF 295F



Bad Mojo vf 299F



Descent 2 339F



Warcraft 2 vf 388F



RIPPER 339F



Venez à la conquête de l'Amérique !
Conquest of the new world v1 359F

Megateuf! Ta 1ère commande = 1 Casquette CD Lyre

Tous nos CD sont PC

QZfoos PC/MAC* avec *

SUPER COOL !!!

LCD X OFFERT

CDX surprise pour tout achat

des 400 ffs ou plus de chaque

CD X INTERACTIVES

ANGIE'S ADVENTURE ntu v7 210F

Brightlife 349F

Cumshot à spectacular 1 225F

CYBERIX* 279F

Deepthroat Girls 4* 339F

DIVA X ARIANA (INEW) 282F

Hard Show Girl (fmlm) vf

Interactive Draghi's* 285F

Intrusive Tabitha's* 285F

LA VILLA* 275F

L'interview de Pauline

Le jeu de Polo 230F

LIPSTICK LESSIANS (limi

Love Pyramids 225F

Medman's family* 279F

PASSEPORT X BIKINI XI 242F

POKING FORUM RIRE* 188F

POKER 2000 Double CD 242F

Sex control 220F

Sex (mod) 779F

SPACE SIREN II* 279F

Up & Down love 225F

VIRTUAL SEX 238F

VIRTUAL SEX SHOOT* 285F

Virtual Valérie 2* 295F

Virtually yours 2* 245F

Coll. Laetitia : X-AMATEURS an vf.

L'école de Laetitia 299F

Best of stars de Laetitia 299F

Intimité violée 299F

CD ROM PC

11h. hour vf

3D Lemmings

ABSOLUTE ZERO

ABUSE

A11 64 LONGBOW vF

Acce of card

ACROSS THE RHINE

ACEO Soccer vf

Allen Zeddy vF

Alone in the dark 319F

Amiga Devol

Apache Longbow

ARE you afraid...dark

A.TACTICAL fighter vF

Battleline des ardenne

Battlezone midway

BERMUDA syndrome

Buried in time vF

CAESAR 2 VF

Caron rouge vf

Casino de luxe

Compilation : 1942/Fleet

demol wing

Chase control vF

Chronicle of the sword

Chronomaster

Civil war

classic bridge

COLONIZATION 2 VF

COMIC

command acas...Eu

CONGO

Cyber bike

Cybermage vf

Cyberspeed vf

cyberia 2

CO D AUDIO VF

Daddalou encounter

Deep space nine

Defeat Derby

Demon's attack

Doom 2 vf

Extra level Doom +D 2

FALCON 3D

DUNGEON keeper.vF

DUNGEON master 2 vf

ECHO.THE.DOLPHIN

Earth siege 2

Extreme Games vF

F1 GRAND PRIX 2 VF

Fade to black vF

FANTASY general.vF

FATIGUE Unlimited vF

Flight diskour F

Flight pro 86

Fort Boyard vF

Fractal zone vF

FREEDOM

Fx fighter

GENDER WARS

Genesys vF

GRAND P.manager vF

Heart of darkness

Hercules

Hind

Home planet vF

INDY CAR 2 VF

Inferno

Iron assault vF

Jewels of oracila vF

Jungle strike

Kaztron G slam

KING quest 7 vF

L'affair Morvol

Last dynasty vF

L'ENTRAINEUR vF

Lords of midnight 3

Lost Eden VF

Manic kart vF

Marine Fighter vF

Master of magi

MAGIC CARPET 2 VF

Myst VF

NIGHTMARE

NOOBIE

Obey

NEED FOR SPEED

Night trap

Phantom

Panic in the park

PANZER General 2 vF

Pete a mppre

PGA TOUR GOLF 86

Football zone

PRO BASEBALL 2000

PROBE quest .swf

Primal rage

PROPAINBALL the web

THE DARK EYE vF

Psychic detective

Quake vF

Rambo

Rebel Assault 2

Renegade

Riddic master lu vF

Ring cycle

R&R of ancient empire

Ripper warning robot 2

Road warrior

Romeo

Secret of the sun

SILENT HUNTER

SIM Sim

SIMP sim tower

SIM town vF

SIMULSORCER 2

Space BUCK

Space quest 5 vF

SPYCRATE

Star Hunt Gan

Steel panther +2 vF

Stonekeep

S.T.O.R.M

SUPER BUGSY

TERNA NOVA VF

Terminal velocity

Terrible hunter shock

THREE commando

TFX Eurofighter 2000

Theme park+Tycoon

THREE THE DIG

THE HIVE WIN 95

THE DARTH VADER

THE DARK EYE vF

This means war.vF

TOCAT ALLEY

Tycoon of luxe

Two way vF

Tilt fighter collector

TISS

TOP.GUN

Ultimate doom

Urban survivor

Virtual snorkak

Voodoo lounge

Warcraft 2 online

Warcraft 2 online Top secret

Wersovil vs.com

Wing commander 4

ULTRA SPEED... EXPRESS A DONFFF... MEGAVITE, VITE VITE!!!

*Offre valable dans les limites des stocks disponibles. Cette offre ne s'applique pas aux "prez plans".

TOP SECRET mesd des Infos filtrer sur la sortie de ces CD...

Comme Mulder tu veux savoir ! LA VERITE EST AU 80 89 31 31

Plus de 1000 CD ROM

au 60 89 31 31

CD Lyre

LE SPECIALISTE DE LA VPC DISCOUNT

VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

CD ROM CULTUREL EDUCATIF

PROMOS DU MOIS

ADIBOU 4 / 5 ANS PC	359.00
ADIBOU 6 / 7 ANS PC	359.00
PAUL CEZANNE PC	185.00
DICTIOGRAPHIE ENCYCLOPEDIE MUL/PC/M	649.00
François Mittelstaedt 1916-1916 PC	199.00
VAN GOGH (EMME) PC	189.00

3D ATLAS PC	399.00	LEONARD L'INVENTEUR PC	369.00
ALBUM FRANCAIS MUSIQUE DU XIX Eme	340.00	LES FABLES DE FONTAINE PC/M	329.00
ALBUM FRANCAIS MUSIQUE DU XIX Eme	320.00	LES REQUINS PC	265.00
ATLAS DES 5 EUROPE PC	320.00	MICHELANGE VF PC	299.00
EN COMPAGNIE DES SALENSES PC	275.00	MON PREMIER DICTIONNAIRE PC	399.00
ENCYCLOPÉDIE DE LA MUSIQUE PC	499.00	HAPOLDEN PC	379.00
FICHES CUISINE ELLE PC	299.00	SAFARI PC	299.00
GALLIMARD PC	325.00	VINS ET GASTRONOMIE PC	319.00
LE LOUVRE PC/M	359.00		

118/130 avenue Jean Jaurès
75169 Paris Cedex 19
Tél : 42 00 64 79 - Fax 40 40 93 38

MUSIQUE PROMOS

THE ROLLING STONES WOODSTOCK LOUNGE	245.00
CRANBERRIES RAINBOW	159.00
BOB DYLAN HIGHWAY 61	169.00
STING ALL THIS TIME	259.00

JEUX PC CD ROM

PROMOS DU MOIS

ADVANCED TACTICAL FIGHTER VF PC	365.00	CIVILIZATION 2	345.00	MILLENNIA PC	315.00	URBAN RUNNER	395.00
BAD MUYO	250.00	COMMAND AND CONQUER VF PC	329.00	MIRAGE PC	369.00	US NAVY FIGHTER GOLD VF PC	369.00
BERNARDA SYNTHOME	329.00	CONQUEROR AD 1086 VF PC	295.00	MYST VF PC	359.00	VIRTUAL ARTS PC	275.00
BUDDHA'S CHIANTI	135.00	CONQUEST OF THE NEW WORLD PC	379.00	NBA 95 VF PC	299.00	WING COMMANDER PC	399.00
COMBO	379.00	DARK FORCES PC	325.00	PILOT'S GUIDE TO NEED VF PC	337.00	WING COMMANDER 2	349.00
DOUZE NUKEUM SD VF PC	285.00	DARK FORCES 2 PC	329.00	NHL HOCKEY 95 NF PC	129.00	WING COMMANDER 4 PC	379.00
FI FI GRAND PRIX 9 PC	335.00	DISTORTION VF PC	335.00	PIGA SOLE '96 PC	349.00	WING NUTS PC	279.00
FLASH GENE VF PC	225.00	DOOM VF PC	309.00	PHANTASMAGORIA VF PC	399.00	WITCHCAVER PC	275.00
ENTRANCEUR VF PC	225.00	DOOM II VF PC	319.00	POINTER MANIA NF PC	359.00	WORLD RALLY FEVER	239.00
FLAYER MANAGER 2 PC	275.00	DISTRIBUTION DERBY NF PC	295.00	POLOUT SWAT SWAT VF PC	299.00	WORLD REINFORCEMENTS DATA DISK	139.00
HAY MAN PC	745.00	DISTRO EX MACHINA	295.00	PROLOGUE PROJECT VF PC	339.00	WORMS PC	259.00
SCREAMER VF PC	235.00	EARTH WORM JIM 1-2 PC	285.00	REBEL ASSAULT 2 PC	369.00	WRESTLEMANIA PC	319.00
SILENT THUNDER PC	315.00	EXTREME PINBALL VF PC	275.00	RIPPER LEVITENEUR	339.00		
SPACE ROCKS PC	275.00	FAITH IN FLAME VF PC	245.00	RISE OF THE ROBOTS 2 PC	319.00		
STONE AGE VF PC	359.00	FAITH IN FLAME 2 VF PC	295.00	SECRET LEGEND NF PC	285.00		
TEK WAR VF PC	269.00	FOOT BOYARD	249.00	SEVEN SEAS WORLD SOCCER PC	279.00		
11TH HOUR VF PC	325.00	FULL THROTTLE NF PC	285.00	SHAMARA	329.00		
12TH ULTRA BLINDFOLD NF PC	275.00	FX FIGHTER NF PC	259.00	SILENT STEEL	299.00		
ABSOLUTE ZERO	299.00	GABRIEL KNIGHT II VF PC	365.00	SPACE ISLE PC	309.00		
ACCELERATION NF PC	245.00	HEXEN 2 DEATH KING PC	195.00	SPACE QUEST 6 VF PC	245.00		
ACTUA SOCCER VF PC	285.00	INDY CAR 2 PC	245.00	SPIDER PANTHERS PC	319.00		
ALIEN ODYSSEY NF PC	275.00	ISWAR TRILOGY	275.00	STONE AGE VF PC	339.00		
ALIEN TRILOGIE PC	329.00	KING QUEST 7 PC	369.00	STONE AGE THE FIGHTER 2000 NF PC	295.00		
ASCENDANCY NF PC	333.00	L'ENIGME DE MAITRE LU VF PC	295.00	THE DARK EYE VF PC	399.00		
ASSAULT RIVS NF PC	295.00	LE ROI LION PC	449.00	THE BIG PC	345.00		
BIG BIRD VF PC	299.00	LES GUINGOLIS DE LINFO VF	239.00	TOP ILL PC	219.00		
CAESAR 2 VF PC	299.00	MAGIC CARPET 2 VF PC	259.00	TOP GUN PC	259.00		
CARTON ROUGE (laque Edition) PC	349.00	MANIC KART PC	165.00	TOP GUN PC PASSAGE VF PC	339.00		
CHERUBI 2	T.B.			TOURIN'S PASSAGE VF PC	339.00		

4 FAÇONS DE PASSER COMMANDE

Par téléphone

42 00 64 79

Par courrier
118/130
avenue Jean-Jaurès
75169 Paris
codex 19

Par fax
40 40 93 38

Par Minitel
3617 LUTINE
3515 PLS*ARCANE
2,23 F TTC/min

CD ROM PC CHARME réservé aux adultes

MEGA PROMOS

UP & DOWN LOVE	2 Titres au choix	299 F
SEX MOTEL		
SEX CASTEL		
LOVE TRAHIE		
SEX ZAPPING		
STARBANGERS 1		
STARBANGERS 2		

MANGA PROMOS

PULSION MANGA 1 (photos)	2 Titres au choix	299 F
LIJUPON OBSESSION 1 (images)		
LIJUPON ARABOX (Vue de rôle eroïque)		
LA BLUE GIRL 1 (animatons)		
LA BLUE GIRL 2 (animatons)		
OGENKI CLINIC 1 (animatons)		
OGENKI CLINIC 2 (animatons)		

MANGA ANIMATION

LA BLUE GIRL 1	PC	199.00	POKÉ POKE PRO	PC/M	245.00	FANTASIES INTERACTIVE	PC/M	199.00
LA BLUE GIRL 2	PC	199.00	SPACE SIRENS 2 VF	PC/M	275.00	PERVERTED BABYSITTERS	PC/M	199.00
MAD POLICE	PC	225.00	UP & DOWN LOVE	PC/M	239.00	RAQUEL RELEASED	PC	185.00
OGENKI CLINIC 1	PC	199.00	VAMPIRE KISS	PC/M	299.00	WOMAN TO WOMAN	PC/M	189.00
OGENKI CLINIC 3	PC	199.00	VIDEOPHONE	PC/M	385.00	YOU ARE VIRTUALLY MINE	PC	175.00
NIJAPON OBSESSION 2	PC	279.00	VIRGIN 3	PC/M	275.00			

MANGA PHOTO

PULSION MANGA 1	PC	175.00	VIRTUAL ESCORE	PC/M	359.00		
NIJAPON OBSESSION 1	PC	189.00	VIRTUAL SEX SHOOT	PC/M	245.00		
MANGAS IT'S Love	PC	199.00	VIRTUAL YEXENS 2.0	PC/M	225.00		
	TEL		VIRTUAL YEXENS 2.0	PC/M	245.00		
			ZORA WHITES DEADLY COVENANTS	PC/M	265.00		
			ZORA WHITES DEADLY COVENANTS	PC/M	285.00		
			ZORA WHITES DEADLY COVENANTS	PC/M	295.00		

INTERACTIFS

ASYE INTERVIEW	PC/M	295.00	101 SEX POSITION 1	PC/M	199.00		
BIKES & BABES	PC/M	249.00	AMERICAN TOUCH	PC/M	199.00		
CRYTEXPERIENCE 4 CD	PC/M	379.00	AMERICAN BLONDES	PC/M	189.00		
CYBERX 3 (2 root)	PC/M	359.00	ANNEBELL CHONG, ALAN QUEEN	PC/M	149.00		
DEEP THROAT GIRL 4	PC/M	219.00	CHERRY PROPS 1	PC	139.00		
FANTASIE A LA CARTE 1	PC/M	275.00	CHERRY PROPS 2	PC	139.00		
FANTASIE A LA CARTE 2	PC/M	279.00	DEPRAVED FANTASIES	PC	169.00		
HARD SHOW GIRL	PC/M	219.00					
HOT LEATHER	PC/M	245.00					
IMMORTAL COMBAT	PC/M	199.00					
INTERACTIVE DRAGRAGA	PC/M	285.00					
INTERACTIVE TABATAKI	PC/M	317.00					
LATER	PC/M	225.00					
LA VILLA	PC/M	275.00					
L'INTERVIEW DE PAULINE	PC/M	275.00					
LE JEU DE L'OEUF	PC/M	225.00					
LESLIAN LIPSTICK	PC/M	169.00					
LOVE PYRAMID	PC/M	235.00					
MON AMIAMIAMI FAMILY	PC/M	249.00					
MON TEAZER	PC/M	199.00					
PING	PC/M	185.00					

VIDEO ET INTERACTIFS

VIDEO ET INTERACTIFS	PC/M	199.00	101 SEX POSITION 1	PC/M	199.00		
			AMERICAN TOUCH	PC/M	199.00		
			AMERICAN BLONDES	PC/M	189.00		
			ANNEBELL CHONG, ALAN QUEEN	PC/M	149.00		
			CHERRY PROPS 1	PC	139.00		
			CHERRY PROPS 2	PC	139.00		
			DEPRAVED FANTASIES	PC	169.00		

CONSULTEZ

NOTRE

CATALOGUE

RECEVEZ 1 CD POUR TOUTE CONNECTION

3617 LUTINE

REFERENCES

Prix

PORT

Extranger

Envoi sous 48H

TOTAL

Bon de commande à expédier ou à fax avec le règlement à :	ARCANE INFORMATIQUE 118/130 avenue Jean-Jaurès - 75169 Paris Cedex 19		
Name : _____	Prénom : _____		
Code Postal : _____ Ville : _____			
Tel : _____			
Je régale comptant par : <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> mandat			
□ Carte bancaire n° : _____			
Date d'expiration : _____			
Je certifie être majeure(e)			
SIGNATURE			

###

Chrono 24h VPC France entière Garantie 5 ans

Configuration Multimédia

PROMO

Manette + 250 Mo de Jeux en Cadeau !!



Tout PC
Testé &
Vérifié

Plus Works for Windows 95
En CADEAU for 100 Premiers

Ecran SVGA 14 MPR II Max 1024*768 Plein Ecran NE

Carte mère Pentium chips INTEL TRITON Evolution Pentium200 !!!
 256 Ko cache WB & C-Ctrl Fast IDE intégré 4 HD & 2 Floppy & 3 PCI 4 ISA
 4Mo pour Pentium 75

8 Mo RAM 32Bits ou EDO à 60 NS !!!

Disque Dur 1,3 Giga Quantum FireBall PIO4 à 8 MS !!!

850Mo Quantum PIO4 pour Pentium 75

Carte SVGA 1 Mo Cirrus Logic (CD Film MPEG !!!)

Accélétrice Dos & Windows 16,7 Millions couleurs

Lecteur 3" 1/2 Sony+Clavier Français 105 touches + Souris + Tapis souris
 Moyen tour 230 Watts (3 x 5 1/4 et 2 x 3 1/2)

Votre PC COMPLET Intel Pentium 75 Mhz 4 490 Fr TTC

PRIX TTC	P 75	P 100	P 120	P 133	P 150	P 166
Non Multimédia	4 490 F	5 500 F	5 800 F	6 300 F	6 890 F	7 890 F

Kit Multimédia: + 700Fr = CD-Rom 4x + Carte Son + HP Stéréo+ Manette + 250 Mo de Jeux

En Options: Votre PC sans Ecran 14" -1000 Fr; Pour les débutants 1/2 heure de cours + 100 Fr
 Optimisation & configuration Disquette Autoboot; Menu ; 250 Mo jeux (mémoires pour jouer, paramétrage carte son etc...) + 100 Fr

Vérification du chèque, en appelant votre Banque !!! Votre PC sous 2H + 200Fr

4 Mo en 8 Mo	500 Fr	Ecran 15" NE MPRII	850 Fr	Carte Mère ASUSTEK	800 Fr	P75 en 1,3 Giga	300 Fr
8Mo en 16 Mo	900 Fr	Ecran 15" SONY SF2	1850 Fr	Windows 95 CD Complet	650 Fr	256Mo Cache à 7ns	290 Fr
8Mo en 16 Mo EDO	1200 Fr	Ecran 17" Multimédia	2500 Fr	Matrox 2Mo Millinium	1800 Fr	CD-ROM 4x en 6x	300 Fr
8 Mo en 8 Mo EDO +	200 Fr	Vidéo 1Mo en 2Mo	350 Fr	HP 100Watts Stéréo & 3D	200 Fr	CD-ROM 4x en 8x	800 Fr

KIT RESEAU 990Fr = 2 cartes réseaux + cable 20m + 2 bouchons

100 Mz 990 Fr <small>P120-P133-P150-P166-P200 NC</small>	CPU Intel Pentium	YAMAHA CDR 100 (2x et 4x)=7800 Fr Logiciel en Option = 1000Fr	Graveur CD-ROM Sans C-Ctrl SCSI ni Logiciel	MÉMOIRE 4Mo 32bits
750 Fr <small>(256Ko cache+ C-CTRL E-IDE 4 HD/2DD)</small>	C-M Pentium Evolu/P200	4999 Fr C-Ctrl SCSI 2940 PCI + Logiciel pour Graver = 1700 Fr		350 Fr

Kit Multimédia 600 Fr

Carte Son + CD-ROM 4x + HP STEREO

Modem US-Robotic INTERNET Gratuit !!!

14 400 Bps Externe. = 850 Fr

33 600 Bps Ext. = 1299 Fr

Fax+ Minitel + Répondeur Vocal+Micro

Carte Graphic PCI
Cirrus Logic 1Mo 450Fr

S3 Trio 64 V+ MPEG = 750 Fr

S3 968 2 Mo Ext 4 Mo = 1550 Fr

Matrox 2 Mo Millinium = 1999 Fr

Conditions de vente:

Votre PC disponible après vérification du chèque.

Possibilité d'enlèvement directement au magasin.

Livraison 24H Express + 350 Fr.

1 ventilateur deux fois plus, sur le CPU + 50 Fr.

Garantie 1 AN - pour les pièces, et 1 an pour M.O.

Dans la limite du stock disponible, prix réalisable sans préavis.

GAGNEZ !

SI PAR HASARD VOUS TROUVEZ MOINS CHER !
NOUS VOUS OFFRONS LE MÊME PRIX ET UN CADEAU

PORTABLE

TOSHIBA 100 CS - P 75 - RAM 8 Mo - DD 520 Mo
 TOSHIBA Satellite PRO 410 CDT - P 90 - RAM 8 Mo - DD 810 Mo
 TOSHIBA Tecra 700 - P 120 - RAM 16 Mo - DD 1.2 Go
 COMPAQ LTE 5000 - P 75 - RAM 8 Mo - DD 810 Mo
 COMPAQ LTE 5100 - P 90 - RAM 8 Mo - DD 810 Mo
 TEXAS EXTENSA 560 CD - P 75 - RAM 8 Mo - DD 810 Mo - CD ROM

15.077 F TTC
32.887 F TTC
48.647 F TTC
23.777 F TTC
28.997 F TTC
19.937 F TTC

PROCESSEUR CARTE MÈRE

Pentium 75
 Pentium 100
 Pentium 120
PRIX FOUC A LA BAISSE !
 Pentium 133
 Pentium 150
 Pentium 165
 486 DX 2/4.00 AMD
 486 DX 4/100 AMD
 586/100 Cyrix
 586/133 AMD

597 F TTC
997 F TTC
997 F TTC
1.497 F TTC
3.297 F TTC
2.897 F TTC
327 F TTC
357 F TTC

Axus 256 Ko
 Axus 512 Ko
 Intel Triton 256 KWB
 Intel Alfontis PCI 166 MHz
 Intel Endeavor + audio + 256 Ko
 Intel Advanced Zappo 256 Ko
 82-Promax 256 Ko
 Axus p 5572 FA - 256 Ko
 CM Pentium 75/200 MHz chipset 256 Ko Synch.
 CM Pentium 75/200 Triton EDO 3 PCI WB
 Pipeline Fast IDE SP2

997 F TTC
1.177 F TTC
597 F TTC
1.277 F TTC
827 F TTC
3.297 F TTC
1.487 F TTC
807 F TTC
587 F TTC

CM Pentium 75/166 Intel Triton EDO 4 PCI
 256 Ko Fest IDE SP2
 CM Pentium 75/200 Intel Triton EDO 3 PCI
 256 Ko Fest IDE SP2
 CM Pentium 75/200 Intel Pipeline Burn 3 PCI 512 Ko
 CM Pentium 75/120 Intel Zepora EDO 3 PCI
 256 Ko Fest IDE SP2
 CM Pentium 75/200 Intel Endeavor SB 16
 3 PCI 256 Ko Fest IDE

757 F TTC
717 F TTC
917 F TTC
907 F TTC
1.317 F TTC

CM Pentium 75/166 Intel Alfontis SB 16 + VGA
 1 Mo 256 Ko 3 PCI
 486 PCI ASUS DX4 + E-IDÉ + Super I/O
 486 DX4 - 1000 Mhz - 256 Ko
 486 SX - 1000 Mhz - 256 Ko
 486 DX4 - 1000 Mhz - 256 Ko VLB/PCI + Control
 586 - 133 Mhz AMD - 256 Ko VLB + Control
 486 SX / DX4 - 586 - 150 3PCI VLB ISE SP2 WB Cache
 486 SX / DX4 - 100/586 - 4 ISA 3PCI 256 Ko IDE SP2 Cache

467 F TTC

LOGICIEL

Corel Draw 3
 Corel Draw 6.0 CD
 Corel XARA
 Quark X Press 3.32
 Pagemaker 6.0 Win
PRIX FOUC A LA BAISSE !
 Adobe Illustrator 4.0 Win
 Photoshop 3.04
 Adobe Premiere 4.0 Win
 Office Std 95
 QuarkXPress 3.32 (police, gestion commerciale)

917 F TTC
2.387 F TTC
1.327 F TTC
7.897 F TTC
PRIX FOUC A LA BAISSE !
PRIX FOUC A LA BAISSE !
PRIX FOUC A LA BAISSE !
267 F TTC

CONFIGURATION

CHAQUE CONFIGURATION EST LIVRÉE AVEC : MÉMOIRE 256 Ko PIPELINE BURST + CACHE 256 Ko + 32 Bits EXTECO + 400 Mo PCI, 25, IP + WINDOWS 95 + BONNET CERTIFIÉ C.E., AUGMENT 200 W, 500 W, CLAVIER DÉSÉGALISÉ, GARANTIE 1 AN
 TARGA PENTIUM 75 - 8 Mo EDO - 1 Go - Carte vidéo PCI 1 Mo
5.297 F TTC
 TARGA PENTIUM 100 - 8 Mo EDO - 1 Go - Carte vidéo PCI 1 Mo
5.997 F TTC
 TARGA PENTIUM 133 - 8 Mo EDO - 1 Go - Carte vidéo PCI 1 Mo
6.447 F TTC
 TARGA PENTIUM 166 - 8 Mo EDO - 1 Go - Carte vidéo PCI 1 Mo
6.877 F TTC
 TARGA PENTIUM 200 - 8 Mo EDO - 1 Go - Carte vidéo PCI 1 Mo
7.597 F TTC
 TARGA PENTIUM 233 - 8 Mo EDO - 1 Go - Carte vidéo PCI 1 Mo
8.997 F TTC
 OPTION : Lecteur CD ROM 4x
 OPTION : CARTE SON 16 BITS
+ 199 F TTC
+ 199 F TTC

ECRAN

TARGA

14" NE 0.28
 15" NE 0.28 p
 17" NE 0.26
 17" Trinitron

ENERGY STAR

ON SCREEN SVGA 14" 0.28p

NOMAD 17"

17" 1734H Haut de gamme

PANASONIC 17"

17" 1734H Haut de gamme

SONY 15"

15" SX II

17" SF II

17" SE II

20" Trinitron

CTX

14" 1465 D - 0.28 p

15" 1565 D - 0.28 p

17" 1765 D - 0.28 p

17" 1785 D - 0.26 p

17" 1785 X - 0.26 p

20" 20GM - 0.28 p

PHILLIPS

14" 1465 D - 0.28 p

15" 1565 D - 0.28 p

17" 1765 D - 0.28 p

17" 1785 D - 0.26 p

17" 1785 X - 0.26 p

20" 20GM - 0.28 p

STYLUS

14" S20

15" S100

15" S150

15" Color II S

15" Color II

15" Color PRO

15" Color PRO XL

Laser EP1 5500 - 1 Mo

Laser EP1 9000

CANON

BJC 30

BJC 70

BJC 200 EX

BJC 210

BJC 230

BJC 300

BJC 330

BJC 610

BJC 800

BJC 4100

LBP 460 - WPS

LBP 1260

BROTHER

(Laser)

PRIX FOUC A LA BAISSE !

N.C.

IMPRIMANTE

OKI

Page Laser 4W

HEWLETT PACKARD

Laserjet 5L

Deskjet 400

Deskjet 600

Deskjet 660 C

Deskjet 800 C

Office Jet LX

Office Jet 1200 C

Office Jet 1600 C

Office Jet 1600 CM

Laserjet 5 P

Laserjet 4+

EPSON

Silus 220

Silus 1000

Silus 1500

Silus Color II S

Silus Color II

Silus Color PRO

Silus Color PRO XL

Laser EP1 5500 - 1 Mo

Laser EP1 9000

CANON

BJC 30

BJC 70

BJC 200 EX

BJC 210

BJC 230

BJC 300

BJC 330

BJC 610

BJC 800

BJC 4100

LBP 460 - WPS

LBP 1260

BROTHER

(Laser)

PRIX FOUC A LA BAISSE !

N.C.

SCANNER

AGFA

Studiocolor II SL Light

Studiocolor II SL Omnipage

Studiocolor II SL Pro + Photoshop complet

UMAX

Vista S6

Super S2

Color S16 +

Powerlook II avec kit transparent

TRUST

A min - 400 DPI

A 2400 DPI

A 4800 DPI

9600 DPI

MUSTEN

(Scanner à main)

Scannographic Color

Color Artist Pro

Pro Color

PARAGON

(Scanner à plat)

600 II plat couleur A4

600 II SPA à plat couleur A4

800 SP à plat couleur A4

1200 SP à plat couleur A4

HEWLITT PACKARD

Scan Jet 45 + OCR

Scan Jet 4P + OCR

Scan Jet 4C + OCR

CANON

IX 4025

EPSON GT 8500 Solo

GT 9000 Solo

ACCESOIRE

Boîtier Mini Tour

Boîtier Moyen Tour + 2 ventilateurs

Boîtier Grand Tour + 2 ventilateurs

Ventilateur CPU 486

Ventilateur CPU 586

Clavier 105 touch

Clavier 105 touch Kystronic

Disqueuse 3.5" - 1.44 Mo (10)

Souris Microsoft

Haut-Parleur 25W-80W-120W **PRIX A LA BAISSE !**

Télé dans votre PC

Radio dans votre PC

Alimentation 200 W C.E.

147 F TTC

127 F TTC

400 F TTC

437 F TTC

22 F TTC

20 F TTC

77 F TTC

190 F TTC

17 F TTC

97 F TTC

900 F TTC

200 F TTC

147 F TTC

120 F TTC

100 F TTC

90 F TTC

80 F TTC

70 F TTC

60 F TTC

50 F TTC

40 F TTC

30 F TTC

20 F TTC

10 F TTC

5 F TTC

2 F TTC

1 F TTC

0.5 F TTC

0.25 F TTC

0.125 F TTC

0.0625 F TTC

0.03125 F TTC

0.015625 F TTC

0.0078125 F TTC

0.00390625 F TTC

0.001953125 F TTC

0.0009765625 F TTC

0.00048828125 F TTC

0.000244140625 F TTC

0.0001220703125 F TTC

0.00006103515625 F TTC

0.000030517578125 F TTC

0.0000152587890625 F TTC

0.00000762939453125 F TTC

0.000003814692265625 F TTC

0.0000019073461328125 F TTC

0.00000095367306640625 F TTC

0.000000476836533203125 F TTC

0.0000002384182666015625 F TTC

0.0000001220703125 F TTC

0.00000006103515625 F TTC

0.000000030517578125 F TTC

0.0000000152587890625 F TTC

0.00000000762939453125 F TTC

0.000000003814692265625 F TTC

0.0000000019073461328125 F TTC

0.00000000095367306640625 F TTC

0.000000000476836533203125 F TTC

0.0000000002384182666015625 F TTC

0.0000000001220703125 F TTC

0.00000000006103515625 F TTC

0.000000000030517578125 F TTC

0.0000000000152587890625 F TTC

0.00000000000762939453125 F TTC

0.000000000003814692265625 F TTC

0.0000000000019073461328125 F TTC

0.00000000000095367306640625 F TTC

0.000000000000476836533203125 F TTC

0.0000000000002384182666015625 F TTC

0.0000000000001220703125 F TTC

0.00000000000006103515625 F TTC

0.000000000000030517578125 F TTC

0.0000000000000152587890625 F TTC

0.0000000000000076293945312

**CONNECTEZ-VOUS SUR NOTRE SERVEUR,
CONSULTEZ NOS 700 TITRES EN FRANÇAIS,
CLASSÉS, COMMENTÉS ET RECEVEZ GRATUITEMENT
NOTRE CATALOGUE ILLUSTRÉ ET RÉSUMÉ.**

LE CATALOGUE TOPCD

- Plus de 700 titres disponibles tous en français.
 - Un résumé pour chaque CD sur notre serveur.
 - 50 pages illustrées.

**790F OFFRE
PROMOTIONNELLE**



Enceintes 2 x 25 watts

Bon de Commande à retourner ou à faxer :

ABYSIS SA, 140 rue Jean de Guiramand, ZA Les Milles - 13858 AIX EN PROVENCE - Fax : (16) 42 39 43 71

OUI, Je désire recevoir une documentation gratuite

SUR VOS CD-ROM

OUI, Je désire commander directement les articles présentés ci-dessus

Nom / Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél

Volume 10 Number 10 October 2007

Mode de règlement

- Chèque
 Contre-remboursement (+28F)
 CB
 Validité

Signature obligatoire

(pour les mineurs accord des parents)

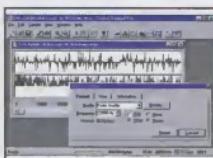
TITRE indiquez le support choisi
(ex : CD-ROM MPC CD-ROM Mac...)

TITRE indiquez le support choisi (ex : CD ROM MPC, CD ROM Mac,...)	Qté	Prix unitaire	Montant TTC
		TOTAL	
Frais de port et d'emballage : 1 à 2 CD = 30 F (+ de 2 CD = 50 F). Matériel + CD = 50 F		+ PORT	

Frais de port et d'emballage : 1 à 2 CD = 30 F (+ de 2 CD = 50 F). Matériel + CD = 50 F.

• BOB

Les meilleures sharewares du mois, chez vous, en quelques minutes...



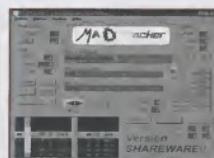
Sound Gadget Pro vous permet de manipuler des sons en y ajoutant de nombreux effets.



NanoCore pour Windows 95 et Windows NT est un jeu d'action/arcade en 3D, un jeu de style tennis, rapide et en SVGA.



CD Audio Spectrum transforme votre PC en chaîne de salon avec égaliseur graphique en temps réel.



Madtracker est un éditeur de musique particulier. Il permet de fabriquer des fichiers .wav à partir de partitions.



Deco 1.0 : superbe jeu basé sur le principe de Tetris, avec une différence majeure : ce ne sont pas les pièces que vous devez faire tourner, mais le plateau de jeu, et ça change vraiment tout ! Mac couleur.



MIDI Graph 1.2.0 est un véritable petit séquenceur Midi en shareware. Il sait aussi utiliser Quicktime si vous ne disposez pas de synthétiseurs Midi. Tout Mac.



ModPlayer 2.0 : un excellent player de fichiers Midi. Un de ses principaux avantages est que son interface très complète prend peu de place à l'écran. Tout Mac.



Renegade Space Ninja : un jeu de combat où vous incarnez un personnage de type Manga. Vous pouvez vous battre contre l'ordinateur ou jouer à deux. De nombreux coups sont disponibles à condition d'être un virtuose du clavier ! Mac couleur.

... ça vous intéresse ?

Pour profiter de notre offre, il vous suffit de posséder un Minitel (et son câble de raccordement Mac ou PC) ou un modem jusqu'à 28800 Kbps (accès par le 36 70 28 12*) et le logiciel Sapristi Mac ou Sapristi PC ! Pour commander le logiciel Sapristi (et son câble en option), composez sans tarder le 3615 GEN4 : (*VPC) !

Près de 5000 softs à télécharger 24 H/24 !

Rédaction
 Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
 Rédacteur en chef : Olivier Canou.
 Chef de l'information : Didier Latil.
 Sécrétariat : Sophie Lévy.
 Rédacteurs : Eric Ernault, Frédéric Marini, Olivier Rogli.
 Ont participé à ce numéro : Luc Stefanoff Rodriguez,
 Cedric Gobet, Sébastien Lessot, Bruno Gasnier.
 Directrice artistique : Carole Touzot.
 Mequette : Frédéric : Yann Ducat - Cauchy.

Abonnement
 11 numéros : France : 290 F. DOM-TOM et étranger : 370 F.
Service Abonnement :
 36 rue du Pocbus - 75012 - Paris France.
 Tél. : (16 1) 43 42 00 60.

Diffusion - Ventes
 Olivier Le Potvin : (16 1) 49 88 63 75.
 (réserve aux dépositaires de presse).

Fabrication
 Michel Gauthier : chef technique : Jacques Gouffé.
 Chef de fabrication : Isabelle Dubuc,
 assistée de Sylvie Lafourcade.
 Responsable PAO : Frédéric Lévesque.

Multimédia
 Conception : Claude Flammia, Éric Labette

Online
 Rédacteur en chef : Franck Lacoste (fleodore@prestimage.fr)

Administration
 Directeur financier : Stéphanie Campion.
 Contrôleur de gestion : Leïla Athribid.
 Comptabilité fournisseurs : Stéphane Vendendressche.
 Comptabilité clients : Stéphane Bouchard.
 Juridique : François Léonard.

Marketing
 Responsable : Christine de Ganti
 Marketing direct : Nicolas Gozan.
Communication - Relations extérieures
 Jody Curtin (jody@prestimage.fr).

Publicité
 « Presse » ET Raspberries
 93558 - Montreuil Cedex - France.
 Tél. : (16 1) 48 59 13 14 - Fax : (16 1) 48 59 01 60.
 Directeur marketing division « Home » : Antoine Harmel,
 assisté de Laure Lépinay.

Directrice de la publicité :
 • Constructeur : Béatrice Cuvelier, assisté de Mireille Mugneret.
 • Distribution : Lionel Eplard, assisté de Anne Giudicelli.
 • Editeurs : Philippe Danhoff, assisté de Käte Rouxal.

Représenter internationnales

Etats-Unis :
 Huson European Media LLC : Ralph Lockwood.
 Tél. : 19 1 (408) 879 6666 - Fax : 19 1 (408) 879 6669.
Asie-Pacifique - Irlande - Allemagne :
 Huson European Media.
 Gerry Rhodes-Brown / James Clayton.
 Tél. : 19 44 1784 469 900 - Fax : 19 44 1784 469 996.

Direction Éditoriale
 Directeur de la publication et des rédactions :
 Godfrey Giudicelli.
 Directeur en chef : Patrick André.
 Assistant à la direction : Virginie Guyard.

GÉNÉRATION 4 est édité par Prestimage S. A. au capital de 1000000 F. PDG : Godfrey Giudicelli.
 Siège : 5-7 rue Raspail - 93109 Montreuil Cedex - France.

Commission pénale :
 N° 69373 - ISSN 09878700X - Dépôt Legal 2^{me} trimestre 1996.

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles. Celle-ci n'engage que leurs auteurs. L'envoi de textes, photos ou dessins implique l'acceptation par l'auteur de leur publication dans le journal. Les documents ne sont pas perdus.

• La loi du 11 mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L. 122-5 d'ordre, que " les copieurs ou reproducteurs strictement réservés à l'usage privé et non destinés à une utilisation collective " et, d'autre part, que " les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration ", toute reproduction ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans la permission de l'auteur, d'un ouvrage dont le droit ou ses ayens cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). • Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants, de l'ancien Code Pénal.

Crédits photo et copyright : tous droits réservés.
 Imprimé en Union européenne.

PROCHAIN NUMÉRO...

Le mois prochain, les jeux seront... olympiques, bien sûr ! Ne voyez là aucun rapport avec les jeux d'Atlanta, il ne peut s'agir que d'une coïncidence tout à fait fortuite. Tout comme la sortie de Dungeon Keeper, qui après avoir battu tous les records de furtivité évanescante, pourrait enfin se matérialiser.

OLYMPIC GAMES

Le centenaire des jeux olympiques est l'occasion pour US Gold d'acquérir une licence prestigieuse. Le résultat de cette fructueuse alliance est un jeu pluridisciplinaire qui ne propose pas moins de 15 épreuves sportives, revêtant un certain aspect technique, en terme de gestion de paramètres. C'est la première fois, dans un jeu de ce genre, que la puissance est pondérée par la résistance ; il ne suffit plus d'appuyer frénétiquement sur deux touches simultanément pour faire avancer son personnage, mais il faut également gérer son endurance.



OLYMPIC SOCCER

À l'approche de l'Euro 96, une pléthore de jeux de football viennent à paraître, mais peu d'entre eux méritent notre attention. Olympic Soccer fait partie de ces derniers. Il s'agit d'une simulation sportive entièrement réalisée en 3D. Un jeu sensible, une grande précision et des techniques de jeu multiples et facilement accessibles font de ce titre la prochaine référence dans le domaine des jeux de football. On en oublierait presque Sensible Soccer.

DUNGEON KEEPER

Allez, on n'a pas pu résister à la tentation de vous la refaire. Eh oui, croyez-le ou non, Dungeon Keeper sera en test dans le prochain numéro de Gen 4 ! Vous pouvez en être sûr, Peter Molyneux s'est lui-même mis à genoux devant Stéphane, lui jurant que le jeu sortirait à temps tandis qu'il se faisait fouetter sauvagement. Bon d'accord, peut-être qu'on exagère un peu... Et peut-être que Peter aussi d'ailleurs.



HOT-LINE CD

Pour tout problème concernant votre CD de jeux d'échecs, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 01 43 42 00 60.

La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.





La sélection Boulanger du mois



Nouveautés

ELECTRONIC ARTS

AH 64 LONGBOW

• La nouvelle référence en simulation/arcade. Vous évaluerez au sein de graphismes somptueux.



399 F

VIRGIN

RESURRECTION

• Plongez dans l'atmosphère de Zac l'aventurier avec ce jeu d'aventure/action au graphisme 3D fabuleux.



399 F

BLUE BYTE

SETTLERS 2

• Après avoir échoué sur une terre inconnue, votre peuple comble sur vous pour conquérir le monde.

399 F

Indispensables

GAMETEK

RIPPER

• Vous seul, reporter du crime, pourrez résoudre l'affaire et délivrer la ville de l'assassinat. 3 heures de full motion.



399 F

SIERRA

SILENT THUNDER A10

• Pilotez l'A10, cet avion de légende réputé indestructible, spécialisé dans les attaques terrestres.



349 F

PSYGNOSIS

DEAD LINE

• Une enquête policière qui regroupe tous les ingrédients du bon polar, frissons compris.



399 F

Affaires

MEDIASET

HOT LINE INTERNET

• De la simulation off line à vos premières connexions, ce logiciel vous guide efficacement pour débuter.



145 F

MICRO APPLICATION

PC RÉUSSI

• Comment résoudre vos problèmes de configuration ? Faire le bon choix ? Connaitre les bons critères



99 F

PERSONAL SOFT

GAME EMPIRE 1 & 2

• 250 jeux shareware par camion. Une bonne opportunité de découverte.



99 F

■ Fans de logiciels la Carte Microshop est faite pour vous.



Le produit du mois

• Temps d'accès : 190 ms

• Vitesse de transfert : 900 kb/S

• Cache de : 128 kb



MITSUMI

- Lecteur CD Rom sextuple vitesse
- Tirair électrique sans caddy
- Prise casque sur la face avant avec contrôleur de volume

MITSUMI FX 600

Garantie 1 an.

649 F

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais



1,29 F/mn

<http://WWW.CALLCOM.FR/BOULANGER/>



"Boulanger sur Internet"

Après Warcraft II Blizzard défie le seigneur des ténèbres

D I A B L O

Le premier Jeu de Rôles
multi-joueurs.

Un univers
gothique
étendu en SVGA.

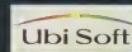
Un monde peuplé de
squelettes, zombies,
démon, charognards et
autres créatures des abysses.

Une armurerie variée, des
sorts puissants, des objets
d'arcane, des parchemins
mystiques et bien d'autres choses
pour vous aider dans votre quête.

Génération aléatoire des donjons pour
un plaisir continuellement renouvelé.



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

 Ubi Soft

UBL SOFT, 26 rue Armand Carnot, 92118 Montrouge, tél. 01 39 56 00 00
Maior, 29, 15 UBI SOFT (1,25 F/min) - Internet : <http://www.ubisoft.com>
Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation